Autor: Madeleine Braunagel.

Titel: Bewegte Bilder zaubern – Video und Computer im Unterricht.

Quelle: Sammelwerk MEDIENZEIT, Ausgabe Baden-Württemberg. Stuttgart 2001. S. 3-82.

Verlag: Auer Verlag GmbH.

Die Veöffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Kultusministeriums Baden-Württemberg.

Madeleine Braunagel

Bewegte Bilder zaubern – Video und Computer im Unterricht.

Vorwort

Das Sammelwerk MEDIENZEIT, Ausgabe Baden-Württemberg, ist eine Sammlung von Materialien und Handreichungen für die Medienerziehung in der Schule. Schwerpunkt sind praxisorientierte Unterrichtseinheiten, die an den geltenden Bildungsplänen orientiert sind. Die einzelnen Hefte wurden von Lehrerinnen und Lehrern sowie Moderatorinnen und Moderatoren des Projekts „Neue Medien und Medienerziehung“ im Rahmen der Medienoffensive Schule des Kultusministeriums Baden-Württemberg erarbeitet. Dieses Projekt soll dazu beitragen, die Medienerziehung und die Medienbildung an Schulen zu unterstützen und entsprechend den aktuellen Anforderungen, insbesondere angesichts der Bedeutung der neuen digitalen Medien, weiterzuentwickeln. Durchgeführt wird das Projekt im Auftrag des Kultusministeriums von den Landesbildstellen Baden und Württemberg und vom Landesinstitut für Erziehung und Unterricht (Abteilung II „Allgemein bildende Schulen“ und Abteilung III „Berufliche Schulen“).

Die zunehmende Bedeutung der Medien in Schule und Gesellschaft macht Medienkompetenz zu einer Schlüsselqualifikation und erfordert eine grundlegende Medienbildung. Ziel ist die Fähigkeit zu einem sachgerechten, selbstbestimmten, sozial verantwortlichen und kreativen Umgang mit den neuen und alten Medien.

Eine Übersicht über die verfügbaren und geplanten Bausteine des Sammelwerks MEDIENZEIT, Ausgabe Baden-Württemberg, findet sich auf der letzten inneren Umschlagseite. Begleitmaterialien zu den Heften und weitere Informationen zur Medienerziehung bietet das „Online-Forum Medienpädagogik“, ein Informationsangebot des Landesinstituts für Erziehung und Unterricht im Rahmen des Landesbildungsservers Baden-Württemberg.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung: Lernen im Digitalzeitalter

Der ständig wachsende Videokonsum Kinder und Jugendlicher wird allseits beklagt. „In“ sind nach wie vor „Video-Sessions“, die den unreflektierten „Filmgenuss“ von Sex- and Crime-Videos oder Clips in den eigenen vier Wänden garantieren. Vor dieser Alltagsrealität kann und darf die Schule ihren Blick nicht verschließen.

Der einst als Textbearbeitungsmaschine viel gepriesene Computer hat sich zu einem gigantischen multimedialen Werkzeug entwickelt, dessen Vorzüge und Nachteile für den nicht medienkompetenten Nutzer oft schwer durchschaubar sind.

Der Einsatz des Multimediacomputers und des Internets im Unterricht verschafft den Medien einen hohen Stellenwert in der Schule. Diese Medien lediglich als didaktische Hilfsmittel einzusetzen reicht jedoch nicht aus, sie müssen vielmehr Gegenstand von Unterricht sein. Sie müssen den Lehrerinnen und Lehrern und ihren Schülerinnen und Schülern als aktivgestaltende Hilfsmittel zur Erarbeitung von Unterrichtsinhalten zur Verfügung stehen.

Das Ministerium für Kultus, Jugend und Sport will der zunehmenden Bedeutung der Medien – der „alten“ (analogen) wie der „neuen“ (digitalen) Medien – durch die Verstärkung und Unterstützung der medienbezogenen Bildung in den Schulen Rechnung tragen. Im Rahmen der Medienoffensive Schule hat das Ministerium für Kultus, Jugend und Sport das Teilprojekt „Neue Medien und Medienerziehung“ eingerichtet. Im Bildungsauftrag der Schulen ist auch die Vermittlung von umfassender Medienkompetenz enthalten . Wo sonst als an dem Ort des Lehrens und Lernens sollten Kinder und Jugendliche auf die verantwortliche Mitgestaltung und den sinnvollen Umgang mit den neuen Medien (Multimedia- und Informationstechnologien) vorbereitet werden?

Die Vermittlung von Medienkompetenz kann am ehesten durch handlungsorientiertes Arbeiten mit den Medien selbst geschehen. Die Schülerinnen und Schüler sollen dazu

befähigt werden, sachgerecht, selbstbestimmt und sozial verantwortlich, kreativ und konstruktiv mit den Medien umgehen zu können.

Die Schülerinnen und Schüler sollen:

- Medienbotschaften verstehen und kritisch hinterfragen
- Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkungen reflektieren
- Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen
- Medien in ihren Produktionsbedingungen und in ihrem Bezug zur gesellschaftlichen Wirklichkeit erkennen und verstehen.

Diese Thesen bilden die Grundlage für das Projekt „Video und Computer in Schule und Unterricht“ (VUC), das im Rahmen der Medienoffensive Schule von 1998 bis 2000 in der Landesbildstelle Württemberg, Stuttgart, angesiedelt war.

Hauptziel des Projekts war die Verwendung der Videokamera und des Computers bei der Medienerstellung und -bearbeitung zum Zweck des Erwerbs aktiver Medienkompetenz. Intention der einzelnen Projekte war aber auch die Möglichkeiten der Medienerziehung im Rahmen des Fachunterrichts zu erweitern. Kreative, sprachliche und audiovisuelle Ausdrucksmöglichkeiten von Schülerinnen und Schülern sollten gefördert, gruppenbezogene Arbeitsformen geübt und soziale Lernprozesse in Gang gesetzt werden.

Die an dem VUC-Projekt beteiligten Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler berücksichtigten folgende konkrete Ziele:

- Untersuchung des Multimediacomputers für die Bearbeitung von Videofilmen · Entwicklung von Unterrichtseinheiten
- Die CD-ROM als Speicher- und Transfermedium begreifen
- Erproben, inwieweit sich Inhalte mithilfe dieser beiden Medien zielgruppengerecht erarbeiten lassen
- Computer und Video sollten als Hilfsmittel an Wert gewinnen
- Die Motivation der Schülerinnen und Schüler zur Auseinandersetzung mit Inhalten sollte durch die Nutzung ihnen vertrauter Technik erhöht werden
- Erfahren, dass partnerschaftliches Arbeiten und Arbeiten in Gruppen zu offenen Unterrichtsformen auffordert und fächerverbindendes Erarbeiten von Themen ermöglicht

- VUC sollte eine Plattform für den Austausch der Projektbeteiligten an den verschiedenen Schulen bieten.

Durch den Einzug der Medien in den Unterricht bieten sich viele neue methodisch-didaktische Möglichkeiten für das Lehren und Lernen. Die Möglichkeiten digitale Videotechnik im Unterricht einzusetzen sind vielfältig.

Die Nachbearbeitung aufgenommenen Filmmaterials am Computer bringt völlig neue Aspekte in das Unterrichtsgeschehen mit ein. Im Biologieunterricht beispielsweise bietet sich die Beobachtung der Tier- und Pflanzenwelt mit der Videokamera an. Die Bearbeitung am Computer ermöglicht vielfältige Arten der Simulation, wie z. B. das Wachstum von Pflanzen: Die Videokamera fängt die Jahreszeiten ein, die auf digitalen Speichermedien festgehalten werden. Entspricht nun die simulierte Spekulation über das Wachstum der Tulpe in den eingefangenen Filmsequenzen der „Realität"?

Selbst in der Grundschule, wo nach wie vor die Primärerfahrung ihren hohen Stellenwert hat, kann die Videokamera eine echte Arbeitshilfe sein. Von den Schülerinnen und Schülern aufgenommene Filmsequenzen (Blumen, Tiere, Fortschritte bei der Entstehung irgendwelcher Gegenstände etc.) verfestigen den „Bezug zum Objekt". Immer wieder können Sequenzen abgerufen werden, um auf deren Inhalte weiter aufzubauen.

Die digitale Technik bietet aufgrund ihrer unterschiedlichen Speichermöglichkeiten (CD-ROM, Abruf im Internet und Austausch von Informationen via Netz) viele Möglichkeiten der Recherche zu den behandelten Themen, die bereits von Grundschülerinnen und -schülern genutzt werden können. Hierbei sind sie nicht auf eine oder zwei „Quellen" angewiesen, sondern können verschiedenerlei Informationen abrufen.

Die Aufgabenstellung in den Schulen ist schon lange nicht mehr geprägt vom Nachahmungslernen, sondern es ist vielmehr das selbstständige, „selbstgesteuerte" Erwerben von Wissen gefragt. Die Schülerinnen und Schüler sollen frühzeitig zur Verantwortlichkeit für das eigene Arbeiten hingeführt werden, eigenständig sollen sie Wege zu Problemlösungen beschreiten und finden. Letztendlich führt diese Schulung der Erwerbskompetenz hin zu selbstorganisiertem Lernen. Auch hierzu sind die Voraussetzungen der gekonnte Umgang mit den neuen Technologien.

Die Rolle der Lehrerin und des Lehrers ist wichtiger als je zuvor. Ihre und seine Rolle als „Tutorin bzw. Tutor“ oder „Moderatorin bzw. Moderator“ erfordert einerseits vielseitiges Organisieren und andererseits wird ihr bzw. ihm eine hohe Bereitschaft zu ständiger Fortbildung zum Erwerb des technischen Know-hows abverlangt. Aufgabe der Lehrerin und des Lehrers ist es auch, die Verbindung oder die Bezugnahme zu anderen Unterrichtsfächern herzustellen. „Schnittstellen“ werden gesucht, um den Schülerinnen und Schülern das Erkennen von Zusammenhängen zu erleichtern.

1 Videoarbeit und Medienkompetenz

Medienerziehung ist Bestandteil der allgemeinen Erziehung. Massenmedien sind Instrumente, um Informationen an ein großes Publikum zu verbreiten. Folglich zählen zu den Massenmedien neben Fernsehen, Hörfunk und Presse auch CDs, Videobänder, Hörkassetten, Zeitschriften, Bücher, Filme und Bilder. Inzwischen ist auch der Computer auf gutem Weg dahin, ein Massenmedium zu werden.

Haben Massenmedien ungünstige Auswirkungen auf das Publikum, dann muss es eine Aufgabe der Medienpädagogik sein, negative Auswirkungen wie beispielsweise die Steigerung von Aggressivität möglichst gering zu halten.

Eine andere Aufgabe der Medienpädagogik muss sein, günstige Wirkungen von Massenmedien auf das Publikum z. B. die Urteilsbildung aus mehreren Informationsquellen , möglichst optimal zu fördern. Und hier setzt der medienpädagogische Auftrag der Bildungseinrichtungen an.

1.1 Richtungen, Aufgaben und Ziele der Medienpädagogik

Die Medienpädagogik hat sich in unterschiedliche Richtungen ausdifferenziert, die jew. auch unterschiedliche Ziele in den Vordergrund stellen. Eine mögliche Gliederung dieser verschiedenen Ansätze stellt die nachfolgende Tabelle dar:[1]

1 Hermann Hobmair (Hg.): Pädagogik, Köln-München 1995.

Richtung	Aufgabe
Integrative (eingliedernde) Medien- und Kommunikationspädagogik	Medien als Lernquellen, die sich am Entwicklungsstand der Kinder orientieren
Kritische Medienpädagogik	Entlarvung der Medien als Manipulationsinstrumente, Träger von Ideologien
Instrumentelle (Medien als Instrument Einsetzende) Medienpädagogik	Medien als Mittel in Bildung, Unterricht und Erziehung
Agitative (beeinflussende) Medienpädagogik	Abhängigkeit der Medien vom Gesellschaftssystem, Medien zur Verteidigung von Ideologien
Präventive (vorbeugende) Medienpädagogik	Gefährdungsmöglichkeiten durch Massenmedien, Verhinderung unerwünschter Entwicklungen

„Das Ziel medienpädagogischer Aktivitäten ist der ‘mündige Rezipient’. Zur Mündigkeit gehören nicht nur Kenntnisse über Medien, sondern vor allem die Fähigkeit und Bereitschaft, sich mit massenmedialen Aussagen kritisch auseinander zu setzen und Medienangebote eigenen Bedürfnissen und Interessen entsprechend zu nutzen.“[2]

Der wichtigste Aspekt bei der aktiven Medienarbeit ist der Rollenwechsel der Schülerinnen und Schüler vom reinen Konsumenten zum Produzenten. Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei in der Regel genauer hinzusehen und werden, nachdem sie die Gesetze der Film-/Bildsprache kennen gelernt haben, bewusster wahrnehmen als zuvor.

Im Unterricht erfahren die Schülerinnen und Schüler das Medium Video als „Bleistift“ – ein Medium, mit dessen Hilfe Dinge und Inhalte festgehalten werden können (Beispiel: Aufsatz – „Texte“ gestalten). Aktive, sinnvolle Mediennutzung kann eine Erleichterung bei der Erarbeitung von Unterrichtsthemen bedeuten (Beispiel: Der Zauberlehrling – Thema Balladen).

Fächerverbindende Aspekte treten in den Vordergrund, sodass Vernetzungen für die Wissenserfassung entstehen können.

2 J. A. Keller, F. Novak: Zitat in Pädagogik, Starn Verlag 1995, aus „Kleines pädagogisches Wörterbuch“, Freiburg i. B. 1984.

1.2 Der Weg ist das Ziel

Partnerschaftliches Arbeiten von Lehrerinnen und Lehrern mit Schülerinnen und Schülern festigt das Vertrauen zueinander und wird dem sozialen Bildungsauftrag der Schule in hohem Maß gerecht. Während einer Videoproduktion erfahren die Teilnehmenden gleichermaßen Fähigkeiten an anderen und an sich selbst, die sonst vielleicht verborgen blieben.

Abgesehen von technischen Fertigkeiten, die in den Produktionsphasen anschaulichst erworben werden können, wird sich die Zufriedenheit darüber einstellen, dass das mit Video und Computer erstellte Medium über die Kommunikationsschiene Internet einem großen Publikum zugänglich gemacht werden kann.

Bei der Erarbeitung der Lehrplaninhalte stand als übergeordnetes Ziel im Vordergrund, allen an den Einzelprojekten beteiligten Teilnehmerinnen und Teilnehmern die neuen und weitgehenden Möglichkeiten digitaler Techniken bei Aufnahme, Bearbeitung, Wiedergabe und Multiplikation nahe zu bringen.

Eine wichtige Rolle spielte auch die Suche nach geeigneten Videogeräten sowie Hard- und Software zur Videobearbeitung, die im Unterricht sinnvoll einzusetzen sind. Einfach handhabbare Technik sichert die Motivation und letztendlich auch die Zufriedenheit mit den Ergebnissen. Es zeigte sich, dass viele Schülerinnen und Schüler privat weitaus bessere Ausstattungen als die Schulen besaßen.

Bei der Durchführung der Projekte war die Einbindung der Themen in den Regelunterricht vorrangig, schließlich sollten die Deputate nicht zusätzlich belastet werden. Es wurden fächerverbindende Unterrichtsformen gewählt, um größere Zeitblöcke zu erhalten. Manche Lehrerinnen und Lehrer führten während der Projektphase einen wöchentlichen Projekttag ein, an dem sie gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen am jeweiligen Thema arbeiteten. Es war nicht immer möglich, den Unterricht, den sie in anderen Klassen zu halten hatten, zu verlegen. In zeitintensiveren Unterrichtsabschnitten wurde freiwillig auf Nachmittage zurückgegriffen.

Schülerinnen und Schüler als „Mentorinnen und Mentoren“ einzusetzen, bot sich in einigen Projekten an: Wenn in Gruppen selbstorganisiert gearbeitet wurde, gaben diejenigen, die über mehr Computerwissen verfügten, ihr Wissen an ihre Mitschülerinnen

und Mitschüler weiter. Der Lehrer oder die Lehrerin hatte so die Aufgabe eines „Supervisors“, der für weiterführende Fragen und Antworten zur Verfügung stand.

Es gab aber auch Situationen, in denen Lehrende gerne auf Spezialkenntnisse ihrer Schülerinnen und Schüler zugriffen. Hier konnten die Freaks, die oftmals im Regelunterricht nicht besonders auffielen, ihren Wissensvorsprung unter Beweis stellen.

Mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam den Unterricht zu gestalten, war für einige Kolleginnen und Kollegen eine neue, aber auch wertvolle Erfahrung.

1.3 Übersicht über Themen und Klassenstufen

Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht über die Unterrichtsvorhaben und Projekte, die in diesem Heft beschrieben werden. Die Erfahrung zeigt, dass sie in der Regel auch in anderen als den angegebenen Schularten und z. T. auch in anderen Klassenstufen sinnvoll umzusetzen sind.

Thema	Ziel	Stunden-umfang	Schule Klasse	beteiligte Fächer
Die Stadt – ein Lebens-raum	– Bildsprache kennen lernen – Aussage und Wirkungen der unterschiedlichen Einstellgrößen – Prinzipien der Recherchen kennen lernen – Interview-techniken – Umgang mit Behörden erfahren – Erlernen der Videoaufnahme- und Computer-schnitt-Technik	4 Projekttage à 4 Stunden für technische Einführung 4 Wochen je 2x3 Std. 20 Stunden (freiwillige Kleingruppen)	Haupt-schule Klasse 5	Erdkunde, Deutsch, Musik

Thema	Ziel	Stunden-umfang	Schule Klasse	beteiligte Fächer
Visionen	– Fotografieren, Filmen und Bildgestaltung – Zusammenspiel von Bild und Ton – abgefilmtes Theater ist nicht Filme machen – Montage/ digitale Videotechnik	8 Doppel-stunden für Klassenprojekt oder Projekte in Video-AG 3 Stunden wöchentlich	Realschule Klassen 5-7, Klassen 8-10	Deutsch, Musik, Bildende Kunst
Schule macht Theater	– Fachwortschatz – verbales und mediales Ausdrücken von Gefühlen umzusetzen – Erkennen und Anwenden von Mitteln nonverbaler Kommuni-kation – Erleben von arbeitsteiligem Handeln	1. Schulhalb-jahr im Unter-richt, Dreh-phasen am Nachmittag in Gruppenarbeit	Realschule Klassen 6-10	Deutsch, Bildende Kunst, Theater-AG, Video-AG
Toothbrush – Werbung im Fernsehen	– Aktive Umsetzung der Werbe-erfahrungen der Schülerinnen und Schüler in einen Videoclip: – Prinzipien der Filmsprache – Kennenlernen der technischen Hintergründe des Films – Bewussterer Umgang mit dem Medium – Kennenlernen von rhetorischen Mitteln	Vorbereitung im Unterricht: 4 Doppel-stunden Dreharbeiten im Unterricht: 1 Woche 3 Std./Tag Schnitt-arbeiten: Freizeit 25 Std.	Gymnasium Klasse 6	Deutsch, Musik, Bildende Kunst
Surrealismus – „Meta und Morph“	– Surrealismus als Kunstform – Kenntnisse über erste surrealistische Filmversuche – Kenntnisse über formal-ästhetische Vorgänge der Filmarbeit	1. Schulhalb-jahr: wöchentl. 2 Stunden	Grundkurs Klasse 13	Bildende Kunst

Thema	Ziel	Stunden-umfang	Schule Klasse	beteiligte Fächer
Kurzfilmkurs: „Lola pennt“	– Medienwelt – Medien-wirklichkeit: – Wie Bilder eine Geschichte erzählen – Einführung in den Bildschnitt – Wie wirklich ist die (Medien-) Wirklichkeit?	2. Schulhalb-jahr: wöchentl. 1 Doppel-stunde; selbst organisierte Std. für die praktische Arbeit	Klasse 12	Seminar-kurs Medien- und Film-produktion
Medien-analyse und -produktion: „Jurassic Enzauen Park“	– Medientypische Produktions-techniken – Erstellen eines Medienprodukts innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums – Präsentation der Produkte – Erarbeiten von Beurteilungs-kriterien – Bewertung eigener und fremder Arbeitsleistung	12 Unterrichts-stunden 4 Wochen selbst organisierte Std. 6 Zeitstunden außerhalb der Schule	Klasse 13	Seminar-kurs „Medien“

2. So kann man’s machen!

In diesem Kapitel werden Arbeitshilfen angeboten, die es erleichtern sollen, mit Schülerinnen und Schülern ein Videoprojekt zu starten.

Videoprojekte erfordern keine großartigen technischen Kenntnisse. Jede Lehrerin und jeder Lehrer kann sich innerhalb kurzer Zeit einarbeiten. Jedoch sind einige grundsätzliche Dinge zu beachten.

Bewegte Bilder visualisieren einen Ablauf, dem eine mehr oder weniger konkrete Handlung zu Grunde liegt. Die Bilder entstehen jedoch immer aus der Perspektive der Kamera, von oben und von unten, von rechts nach links, nah oder fern. Die kreativen Arbeitsbereiche der Filmproduktion gliedern sich in die Hauptbereiche Drehbuch, Regie, Kamera und Schnitt. Dazu kommen die Wahl der Originalschauplätze, eventuell die Auswahl der Darstellerinnen und Darsteller, meist auch Weiterbearbeitung des Tons.

Einzelne Arbeitshilfen zu diesen Themen sind nur stichwortartig aufbereitet, andere können kopiert und in (fast) beliebiger Reihenfolge in den Unterricht eingebaut werden. Ob sie nun für die eigene Fortbildung oder die Unterrichtsvorbereitung genutzt werden oder für die Schülerinnen und Schüler, das bleibt jeder Lehrkraft selbst überlassen.

Alle Arbeitshilfen sind auch auf der beiliegenden CD-Rom zu finden, zusätzlich werden sie über das Online-Forum Medienpädagogik zum Download angeboten. Man kann sie als Datei verwenden oder z. T. farbig ausdrucken. Sie gliedern sich nach folgenden Themenbereichen:

- Bildgestaltung
- Storyboard
- Kameraeinstellungen
- Schnitt
- Geräte
- Filmanalyse

Die einzelnen Unterrichtsschritte sowie die erforderliche technische Ausstattung werden bei den einzelnen Unterrichtsvorhaben und Projekten detailliert beschrieben.



Arbeitshilfe 1 (Folie 1): Bilder im Kopf

Betrachte das Bild zwei Sekunden.



Zeichne, was du eben gesehen hast.

Notizen

- Folie auflegen (ca. 5-10 sec.)
- Arbeitsanweisung für Schülerinnen und Schüler formulieren.
- Die meisten Schülerinnen und Schüler werden nicht bemerken, dass sie mindestens den fehlenden oberen Bildrand ergänzen.
- Das Gehirn vervollständigt Bilder im Kopf automatisch.
- In einem Film nur Wesentliches zeigen.
- Totalaufnahmen sind nicht immer notwendig.

Arbeitshilfe 2: Storyboard erstellen

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, ein "Bild in Szene zu setzen". Dazu sollen sie die Bedeutung von abwechselnden Bildeinstellungen kennen und die Aussagekraft und Wirkung unterschiedlicher Einstellgrößen und -längen erfahren. Sie sollen wissen, wie man Spannung im Film aufbaut und typische Anfängerfehler vermeiden, d. h. keine ähnlichen Einstellungen und nie gleiche Bildinhalte hintereinander zeigen, auf Continuity achten und die richtige Länge der Einstellung abschätzen können. Die Schülerinnen und Schüler lernen die Notwendigkeit und den Sinn eines Storyboards kennen.

Folgende Übungen können hierzu mit den Schülerinnen und Schüler durchgeführt werden:

Arbeitshilfe 2/1

Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass mit drei Bildern eine Geschichte erzählt werden kann.
Legen Sie hierzu die Folie auf und zeigen Sie zunächst das 1. Bild. Dann decken Sie das 2. Bild auf. Die Frage, wie das 3. Bild aussehen könnte, wird aufgrund der Erfahrungen der einzelnen Betrachter unterschiedlich ausfallen. Die Schülerinnen und Schüler sehen (1) einen Frosch, (2) einen Fuß, (3) spritzendes Wasser und äußern Vermutungen über eine mögliche Geschichte hinter diesen Bildern.
Erklären Sie nun, dass sowohl eine mögliche Zeitspanne zwischen den Fotos liegt als auch dass die Aufnahmen an unterschiedlichen Ortengemacht wurden. Zum Beispiel liegt zwischen dem (1) Frosch und (3) dem spritzenden Wasser eine Distanz von 80 Kilometern und (2) der Fuß wurde letzte Woche fotografiert, während die Aufnahme (1) des Frosches von vor zwei Jahren stammt.

Arbeitshilfe 2/2

Legen Sie diese Bildergeschichte als Folie auf.
Führen Sie einen Filmausschnitt aus „Vater und Sohn spielen Schach“ (Schach dem Schnittfehler) vor. Die Schülerinnen und Schüler sehen ca. drei Minuten Film ohne Schnitt und auch ohne Wechsel in den Einstellung. Die Schülerinnen und Schüler werden wahrscheinlich unruhig, vor lauter Langeweile.
Erfragen Sie, was ihnen an dem Film nicht gefällt. Was könnte man ändern?

Arbeitshilfe 2/3 (2 Seiten und Storyboardblatt)

Teilen Sie den Schülerinnen und Schülern „Vater und Sohn: Schach dem Vater“ aus und stellen den Schülerinnen die Aufgabe, die Bilder so anzuordnen, dass „Schach dem Vater“ spannender wird. Geeignete Hilfsmittel wie Papier, Klebstoff und Schere sollten zur Verfügung gestellt werden.
Die Bilder werden anschließend nebeneinander aufgehängt und verglichen. Die Schülerinnen und Schüler haben die Bilder unterschiedlich angeordnet und haben

unterschiedliche Einstellungsgrößen gewählt.
Gleiche Bildinhalte und ähnliche Einstellungen sollten jedoch nicht hintereinander angeordnet sein. Weisen Sie Schülerinnen und Schüler auf diese Schnittfehler hin.

Arbeitshilfe 2/4

Stellen Sie den Schülerinnen und Schülern die Aufgabe, eine Geschichte in fünf Bildern zu erzählen. Sie können die Schüler hierzu ein Storyboard grob skizzieren lassen oder aber mit einer Sofortbildkamera arbeiten. Foto-Love-Stories sind den Schülerinnen und Schülern zum Beispiel aus verschiedenen Jugendzeitschriften bekannt.

Arbeitshilfe 2/1 (Folie 2): Drei Bilder – eine Geschichte?

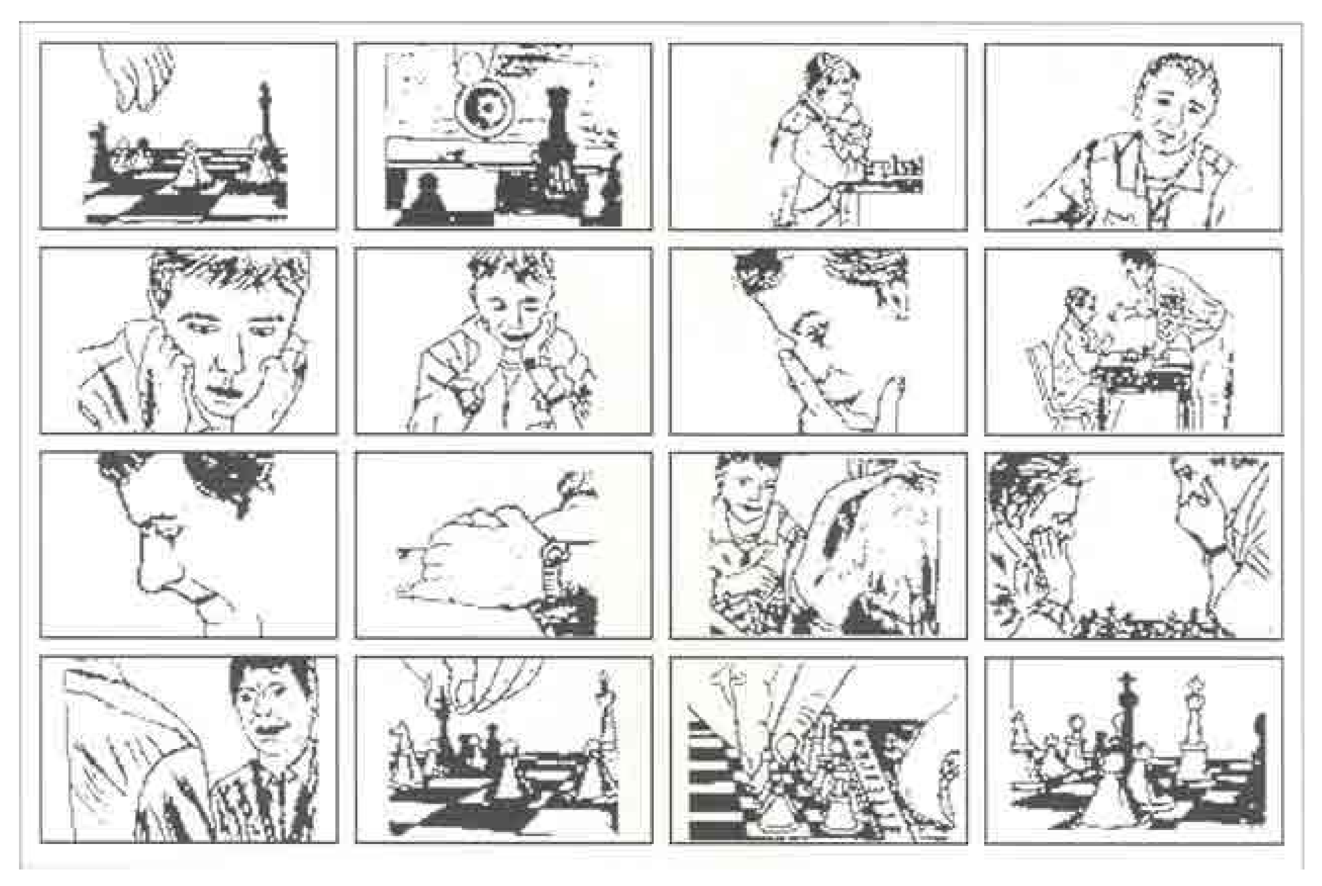






Arbeitshilfe 2/3: Schach dem Schnittfehler (1)

Arbeitshilfe 2/3: Schach dem Schnittfehler (2)



(aus: „Schach dem Schnittfehler“; Wolfgang Antritter, Madeleine Braunagel, Karlsruhe 1991
Materialien zur Nachbearbeitung von Videofilmen, Kassette und Buch.)

Arbeitshilfe 2/4: Eine Geschichte in fünf Bildern

<table><tr><td rowspan="3"></td><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>

<table><tr><td rowspan="3"></td><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>

<table><tr><td rowspan="3"></td><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>

<table><tr><td rowspan="3"></td><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>

<table><tr><td rowspan="3"></td><td></td></tr><tr><td></td></tr><tr><td></td></tr></table>

Arbeitshilfe 3: Die wichtigsten Einstellungsgrößen

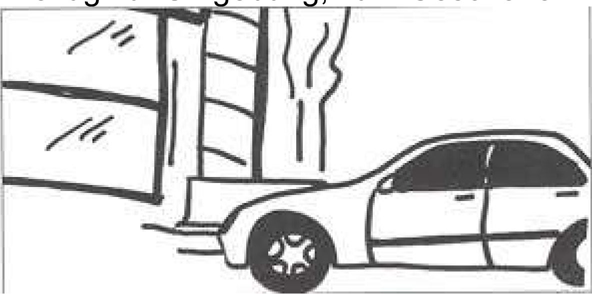
Total

Die Zuschauerin bzw. der Zuschauer wird in den Ort des Geschehens eingeführt. Die Einstellung muss lang genug sein, um dem Zuschauer zu ermöglichen, alle wichtigen Dinge wahrzunehmen.



Halbtotale

Hier wird die Distanz der Zuschauerin bzw. des Zuschauers verringert, er oder sie bekommt einen näheren Bezug zur Umgebung, zum Geschehen.



Halbnah

Die Umgebung spielt hier zwar immer noch eine Rolle, die Person rückt aber immer mehr in den Vordergrund. Die Kamera verlässt die neutrale Beobachterfunktion, sie wählt aus, trifft Wertungen.

Nah

Die Mimik des Darstellers oder der Darstellerin wird erkennbar, die Person oder der Gegenstand rücken weiter in den Vordergrund. Die Gefühle und Emotionen des

Darstellers oder der Darstellerin können vom Zuschauer bzw. Zuschauerin nachvollzogen werden.



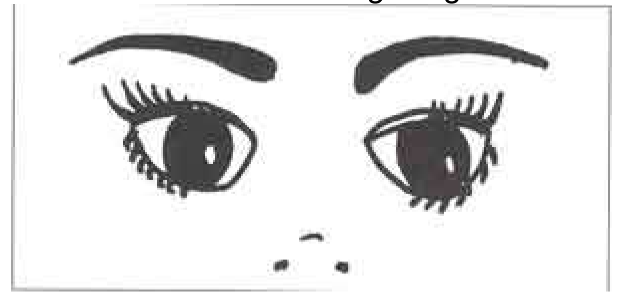
Großaufnahme

Das Objekt oder der Kopf des Darstellers bzw. der Darstellerin füllt den Bildschirm ganz aus. Der Zuschauer muss sich ganz dem Gezeigten widmen, er kann sich den Gefühlen des Darstellers oder der Darstellerin nicht entziehen. Diese Aufnahmen sind sehr emotionsgeladen.



Detail

Hier wird nur ein Ausschnitt aus einer Großaufnahme gezeigt. Die Darstellung erhält dadurch ein besonders intensive Bildwirkung und Aussagekraft. Sie hat die Wirkung eines Zeigefingers mit intensiver Kontaktaufnahme zur gezeigten Person.



Arbeitshilfe 4 (Folie 3): Einstellungsgrößen – Beispiel Mensch

Detail-
aufnahme

Groß-
aufnahme

Naheinstellung

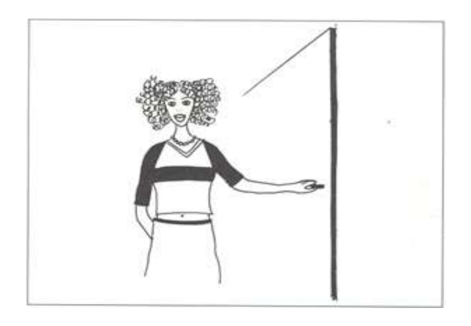
Halbnaheinstellung

Amerikanische

Halbtotale

Totale

Arbeitshilfe 5: Dauer einer Kameraeinstellung



Einstellungsdauer: 6 Sekunden
Einstellungsgröße: Halbtotale



Einstellungsdauer: 4 Sekunden
Einstellungsgröße: Nahaufnahme



Einstellungsdauer: 2 Sekunden
Einstellungsgröße: Großaufnahme

Notizen

- Eine Einstellung zeigen.
- Die Schülerinnen und Schüler klopfen auf den Tisch, sobald sie den Inhalt erfasst haben.
- Unterschiede in der Aufnahmezeit herausarbeiten.
- Weiter können die Unterschiede in der Wahrnehmung zum Beispiel im Theater herausgearbeitet werden.
- Wahrnehmung wird durch den Regisseur bzw. Regisseurin gesteuert.
- Mit Filmmaterial bei Aufnahmen großzügig sein, Selektion erfolgt beim Schnitt.

Arbeitshilfe 6: Mit der Kamera sehen – Perspektivenwechsel

Einstellungsperspektiven

Der Kamerastandpunkt bestimmt, unter welchem Blickwinkel der Zuschauer oder die Zuschauerin das dargestellte Objekt sieht. Hier liegt einer der großen Unterschiede zwischen Film und Theater: Die Variation von Perspektive und Einstellungsgrößen zeigt dem Filmzuschauer bzw. -zuschauerin die Szene oder Person so, wie es der Regisseur beabsichtigt hat. Der gezielte Einsatz der Perspektiven ermöglicht, Beziehungen zwischen Charakteren, ihre Absichten und Wirkungen auf andere über die Bildebene zu vermitteln. Die Höhe der Kamera wird im Normalfall auf die Augenhöhe eines Erwachsenen abgestimmt.

Normalperspektive

Die Welt wird gezeigt, wie sie sich jedem darstellt. Die Einstellung wirkt neutral und undramatisch, sie wird gewählt, wenn keine außergewöhnliche Situation vorliegt. Die Höhe der Kamera richtet sich in diesem Fall meist nach der Augenhöhe des Hauptdarstellers bzw. der Hauptdarstellerin.
Alle von der Normalansicht abweichenden Einstellungen führen beim Zuschauer und bei der Zuschauerin zu erhöhter Aufmerksamkeit und bringen Abwechslung in der Sequenz. Die endgültige Wirkung lässt sich oft nur im Zusammenhang mit der Filmhandlung erklären.

Aufsicht/Vogelperspektive

Sie erzeugt durch den hohen Kamerastandpunkt Überlegenheit beim Zuschauer bzw. der Zuschauerin, der bzw. die auf die Dinge herabblickt. Dargestellte Personen wirken klein, bedeutungslos und schwach.

Untersicht/Froschperspektive

Dargestellte Personen wirken durch den tieferen Kamerastandpunkt überlegen, besitzen Macht und Kraft. Der Zuschauer bzw. die Zuschauerin wird in eine unterlegene Rolle gedrängt, er oder sie schaut zu den agierenden Personen auf, Gefahren erscheinen bedrohlicher. In Kombination mit der Weitwinkeloptik können Motive furchterregend dargestellt werden.
Zu diesem extremen Blickwinkel gibt es viele Abstufungen. In der Auf- und Untersicht wird nur wenig von der Normalsicht abgewichen. Dies wird vom Zuschauer zwar nicht bewusst wahrgenommen, eine Wertung erfolgt dennoch, oft sogar noch wirkungsvoller.
Reizvoll ist die Einleitung eines Perspektivenwechsels durch die vorhergehende Szene, zum Beispiel vor einer Untersicht-Aufnahme ein Kind zu zeigen. Bei der Froschperspektive muss dem meist hellen Hintergrund, wie zum Beispiel der Himmel, durch entsprechende Maßnahmen entgegengewirkt werden (Blende öffnen bzw. Gegenlichttaste drücken). Es sollte auch von unbegründeten Perspektiveinstellungen (Spielereien) abgesehen werden.

(aus: Rolf Hollein: Berichterstattung im Fernsehen, Reihe MEDIENZEIT, Landesinstitut für Erziehung und Unterricht, Stuttgart 2000, S. 70f.)

Arbeitshilfe 7/1: Der goldene Schnitt – Bildkomposition

Der Ausschnitt aus der Wirklichkeit

Durch die Einstellungsgröße ist der Bildausschnitt und damit auch Teil der Wirklichkeit festgelegt, den der Zuschauer bzw. die Zuschauerin zu sehen bekommt. Dadurch ist bereits die Entscheidung getroffen, wie Personen, Handlungen, Schauplätze und Objekte gezeigt und charakterisiert werden. Durch Vorder- und Hintergrund, Schärfe und Unschärfe sowie Licht und Schatten wird Tiefenwirkung erreicht, die den Eindruck von Räumlichkeit vermittelt. Dies und die Tatsache, dass die dreidimensionale Welt in eine flächenhafte Darstellung umgesetzt wird, trifft auch für die Fotografie zu. Ein wesentlicher Unterschied beim Film besteht in der Notwendigkeit, eine Einstellung auf ihre vorige und ihre folgende abzustimmen. Hinzu kommt die Forderung nach einer wirkungsvollen Gestaltung eines bewegten Motivs. Für die optimale Wirkung eines Bildes gibt es zwar kein Erfolgsrezept, aber doch ein paar Grundregeln, deren Beachtung vor allem für Anfängerinnen und Anfänger nützlich ist:

Einteilung der Bildfläche

Alles, was wichtig ist, muss gezeigt werden; aber nur das und nicht mehr, d. h. ein zu großes Umfeld ist zu vermeiden, es führt dazu, dass wichtige Dinge kaum mehr erkennbar sind und in ihrer Bedeutung verlieren. Oft richtet man sich in der Bildgestaltung nach dem „goldenen Schnitt“: Zwei gleiche Teile stehen zu drei gleichen Teilen im selben harmonischen Verhältnis wie drei zu fünf gleichen Teilen. Diese Einteilung kann gerade bei spontanen Videofilmen zu besseren Aufnahmen führen.
Bildwichtige Informationen werden meist auf die rechten Schnittpunkte des Rasters gelegt, bei Landschaftsaufnahmen wird der Horizont entweder mit unteren oder oberen waagrechten Linie identisch sein. Auf keinen Fall sollte der Horizont in der Mitte des Bildes liegen.
Der Schwerpunkt des Bildes, d. h. das Motiv, für das man beim Zuschauer bzw. bei der Zuschauerin das stärkste Interesse erwecken will, sollte sich nicht in der Bildmitte befinden. Je größer die Entfernung vom Bildmittelpunkt ist, umso dynamischer wirkt der Bildaufbau.
Motive, die sich im Bildmittelpunkt befinden, wirken eher statisch und teilen bzw. vierteln das Bild in bedeutungslose Teilflächen. Häufigste Fehler: Ungewollt komische Wirkung von Vorder- und Hintergrundelementen (z. B. Kirchturm oder Blumenvase hinter einem Kopf!).

Um ein Gefühl für das Raster zu bekommen, kann der Bildschirm an den Rändern mit Markierungen versehen werden. Diese richten sich ungefähr nach dem goldenen Schnitt aus. Diese Teilung führt zu ausgeglichen Maßverhältnissen. Eine Strecke wird so aufgeteilt, dass sich der kleinere Teil der Strecke zum größeren verhält wie der größere Teil zur ganzen Strecke.

(aus: Rolf Hollein: Berichterstattung im Fernsehen, Reihe MEDIENZEIT, Landesinstitut für Erziehung und Unterricht, Stuttgart 2000, S. 72f.)

Arbeitshilfe 7/2: Die richtige Bildaufteilung

Jede Kultur hat ihre eigenen Regeln, was Privatsphäre und akzeptierte Umgangsformen anbelangt. Deshalb gibt es auch Unterschiede in der Empfindung, wann, wie lange und wovon Nahaufnahmen toleriert werden. Man kann die Gefühle zu Ereignissen und Personen auf Abstand halten oder dem Zuschauer nahe bringen, je nachdem, wie der Raum durch das Objektiv der Kamera erscheint.
Die Weitwinkeleinstellung, also die Totale, ist ein wenig aus der Mode gekommen. Das liegt daran, weil sie Distanz und Überblick herstellt, aber auch weil sie hinterher schwerer zu bearbeiten ist. Die Totale erlaubt jedoch dem Schauspieler seine ganze Körpersprache einzusetzen, während Detailaufnahmen wenig schauspielerisches Können verlangen.
Die Bildmotive müssen aber aneinandergereiht einen logisch nachvollziehbaren Sinn ergeben. Die Bildaufteilung richtet sich also nicht nur nach ästhetischen Komponenten.

Bildtiefe

Räumliches Sehen entspricht unseren Sehgewohnheiten, die Zweidimensionalität des Bildschirms ermöglicht aber nur die flächenhafte Darstellung. Um die Motive dennoch plastisch wirken zu lassen, muss die Bildtiefe optisch vorgetäuscht werden. Dies wird dadurch erreicht, dass mehrere Bildebenen in die Komposition einbezogen werden, im Normalfall reicht die Einteilung in Vorder,- Mittel- und Hintergrund.
Weitwinkelaufnahmen eignen sich besonders für räumlich eindrucksvolle Aufnahmen, da sie Groß-/Kleinverhältnisse steigern.

Ausgewogenheit

Die Auswahl der Bildbestandteile und ihre Anordnung innerhalb des „Rahmens“ führt letztlich zur Ausgewogenheit einer Aufnahme, das Bild „stimmt“ einfach. Blickrichtungen, Laufbewegungen und Farben sind hier besonders zu beachten:
Personen, die z. B. nach rechts schauen, sollten immer links der Bildmitte postiert werden.
Sich bewegende Motive sind – in Laufrichtung gesehen – am besten so aufzunehmen, dass sie im hinteren Drittel des Bildes bleiben. Unwichtige oder gar störende Elemente dürfen sich nicht aufgrund ihres Farbcharakters (Signalfarben, intensive Farben) aufdrängen.

Die Bildkomposition sollte schrittweise entstehen:

– Orientierung und Klarheit, welches Motiv auf welche Weise aufgenommen wird.

– Platzierung der einzelnen Objekte bzw. Handlungsträger innerhalb des vorgegebenen Formats, auch unter dem Aspekt der Bildtiefe und der vorhandenen Farbflächen.

– Überprüfung des so entstandenen Bildaufbaus.

– Bildaussagen durch geeigneten Kamerastandort verstärken.

(aus: Rolf Hollein: Berichterstattung im Fernsehen, Reihe MEDIENZEIT, Landesinstitut für Erziehung und Unterricht, Stuttgart 2000, S. 72f.)

Arbeitshilfe 8: Bewegte Bilder – Kamerabewegung

Film ist Bewegung

Es werden grundsätzlich zwei Formen der Kamerabewegung unterschieden: Schwenk oder Fahrt.
Bei einem Schwenk wird die Kamera vertikal, horizontal oder diagonal um eine feste Achse bewegt, entweder vom Stativ oder von der Schulter. Der Kamerastandpunkt ändert sich dabei nicht. Technische Voraussetzung für einen sauberen Schwenk ist ein hochwertiges Stativ mit einem hydraulisch gelagerten Schwenk-Neige-Kopf. Nur ein fluidgedämpfter Stativkopf ermöglicht ruckfreies Anfahren, gleichmäßige Bewegung und sanftes Abstoppen der Kamera.

Der Schwenk

Einen wackelfreien Schwenk von der Schulter oder aus der Hand zu drehen erfordert sehr viel Übung und bleibt in der Regel dem Profikameramann bzw. der Profikamerafrau vorbehalten. Dennoch wird es Situationen geben, in denen von der Schulter gedreht wird, sei es dass kein Stativ vorhanden ist oder wenn es schnell gehen muss.
Damit trotz aller Kompromisse ein „ansehnlicher“ Schwenk daraus wird, sollten Sie folgendes beherzigen:

- Überlegen Sie vor der Aufnahme genau, wo der Schwenk beginnen und wo er enden soll. Eine „Probefahrt“ im Sucher lohnt sich allemal.
- Stellen Sie die kürzest mögliche Brennweite (weiter Winkel) ein, denn erstens wollen Sie ja viel einfangen und zweitens führt die Kamerabewegung nur bei kurzer Brennweite (und langsamem Schwenk) zu Bildern akzeptabler Schärfe.
- Schalten Sie gegebenenfalls Autofokus ab, damit die Automatik die Schärfe nicht verstellt, sollten nahe Vordergrundstrukturen während des Schwenkens das Messfeld passieren. Stellen Sie die Schärfe von Hand (vermutlich auf unendlich) ein.
- Filmen Sie zunächst etwa fünf Sekunden mit unbewegter Kamera. Die Einstellung darf keinesfalls mit der Schwenkbewegung beginnen! Dies ist eine eherne Regel, die Sie nicht brechen sollten.
- Schwenken Sie dann nur durch Drehung des Oberkörpers über den zuvor geistig abgesteckten Bereich. Stellen Sie sich hierzu sicher auf, mit gespreizten Beinen. In „Grundstellung“ muss die Kamera auf die Mitte des Schwenkbereichs zeigen, so dass sich die linke und rechte Hälfte gleichmäßig verteilen.
- Setzen Sie die Aufnahme – das ist wiederum eine eherne Regel – am Schlusspunkt noch etwa vier Sekunden fort. (aus: Richter, Günter: Richtig Videofilmen von Anfang an. Gilching 1994, S.45)

Ein Schwenk sollte begründet und zielorientiert sein. Unmotiviertes Hin- und Herschwenken erzeugt beim Betrachter immer ein ungutes Gefühl, im schlechtesten Fall wendet er sich mit Grausen ab. Begründungen für einen Schwenk sind:

– ein Motiv, das sich bewegt, zu begleiten (Verfolgungsschwenk)

– einen Überblick zu verschaffen (Panoramaschwenk)

– einer Blickrichtung zu folgen (Verbindungsschwenk)

– statische Motive zu beleben (Erzählender Schwenk)

Ein Schwenk verbindet zwei Einstellungen miteinander, den Stand vor und den Stand nach der Kamerabewegung. Beide, die Anfangs- und die Schlusseinstellung, müssen für sich alleine stehen können, damit später beim Schnitt die Möglichkeit besteht, zwischen dem Schwenk oder zwei stehenden Einstellungen wählen zu können.

Arbeitshilfe 9: Der Achsensprung

Der Achsensprung ist wie ein Filmriss

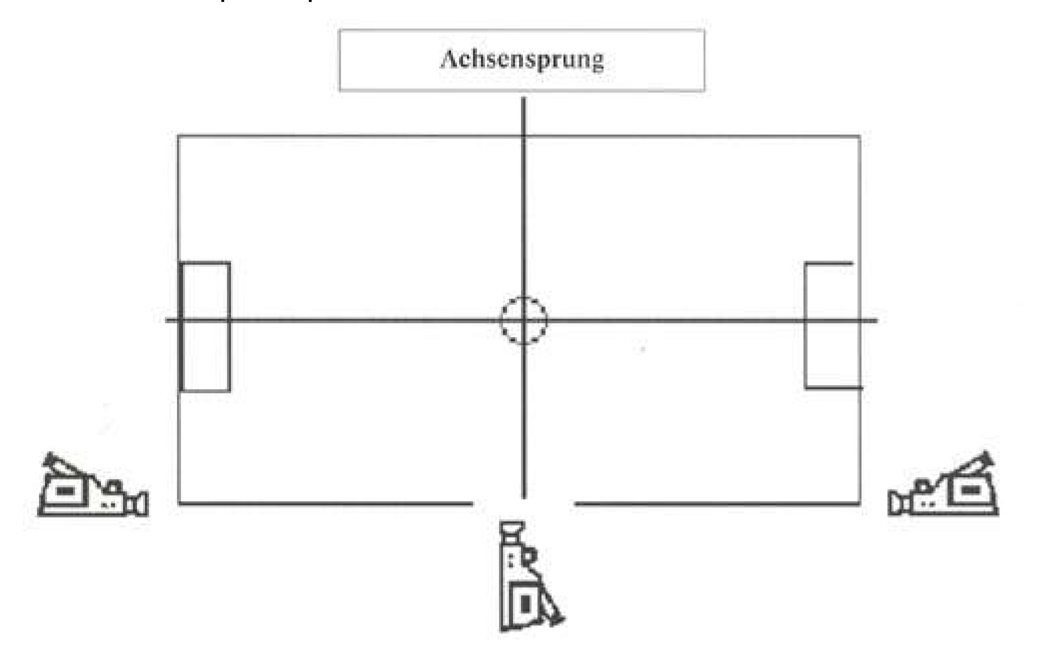
Ein Achsensprung liegt vor, wenn die Kamera in zwei aufeinander folgenden Einstellungen die Handlungsachse, d. h. die gedachte Verbindungslinie zwischen den die Handlung tragenden Hauptelementen, überschreitet.

Ein Achsensprung ist für den Zuschauer höchst verwirrend, da er die Orientierung im Raum verliert. Die räumlichen Beziehungen zwischen Personen oder Gegenständen im Bild wurden nämlich in der ersten Einstellung einer neuen Szene festgelegt: Der Sessel steht links vom Tisch, Mannschaft A spielt von links nach rechts aufs Tor, ein Mensch geht von links nach rechts durchs Bild.

Die Handlungsachse ist durch Bewegungs-, Blick- oder Sprechrichtung und durch die Anordnung der Motive im Raum definiert. Wechselt die Bewegungsrichtung, wie z.B. bei einem Fußballspiel zur Halbzeit, so wird immer ein neutrales Zwischenbild (Zuschauer, Interview mit Trainer/Spieler) dazwischen geschnitten und außerdem im Kommentar erwähnt, dass das Spiel sich in der zweiten Halbzeit befindet.

Vermeiden lässt sich ein Achsensprung dadurch, dass die Kamera während der Aufnahmen stets auf einer Seite der Handlungsachse bleibt.

Beispiel: Filmen eines Fußballspiels: Würde man beim Filmen die Kameraperspektiven wechseln, würden die Spieler plötzlich auf das falsche Tor schießen.



Arbeitshilfe 10: Erst der Schnitt macht den Film zum Film

Die Montage

Der Filmschnitt wird in der Sprache des Filmes auch Montage genannt. Er dient dazu, die nicht genügend attraktiven Szenen herauszuschneiden um dem Film die gewünschte Spannung zu verleihen. Man muss darauf achten, dass ausreichend Schnittmaterial für Szenenübergänge und Verbindungen zur Verfügung stehen, denn was bei der Aufnahme fehlt, kann die Montage nur schwer ersetzen. Zwar ist der Schnitt in der Kamera möglich, jedoch kaum realisierbar, da man z. B. Übergänge der Bewegung im Kameraschnitt nicht perfekt darstellen kann. Die Vorarbeit[3] zum Filmschnitt befreit von mühevoller Sucharbeit beim Schnitt und verschafft so Freiraum für die Filmgestaltung. Die Montage ist sehr kompliziert in ihrer Funktion, vielfältig in ihren Möglichkeiten und meist unbewusst in ihrer Wirkung. Der Schnitt ist die Sprache des Filmes – gleichbedeutend mit Satzzeichen und Wörtern. Obwohl der Betrachter meist nicht bewusst darauf achtet, ist er eines der wichtigsten Phasen der Filmgestaltung. Die Cutterin Carol Littleton (E. T. – Der Außerirdische) sagte einmal: „Wir interpretieren die Arbeit, die andere vor uns geleistet haben."

Die erzählende Montage

Eine Einstellung an die nächste Einstellung geschnitten nennt man erzählende Montage. Raum- und Zeitsprünge können kaschiert werden. Selten wird ein Film in der Realzeit gedreht, da er meist nicht genügend Spannung aufbauen kann.
Die erzählende Montage ist die dominierende Schnitttechnik des Filmes und kommt in jeder Szene vor.
Eine Einstellung folgt der nächsten Einstellung. Sie wird in jedem Film verwendet, da es auch die einfachste Art des Schnittes ist und die Handlung am einfachsten zusammenfasst.

Die Kontrastmontage

Werden starke Kontrasteinstellungen (Bettler – Luxusvilla) aneinander geschnitten, nennt man dies Kontrastmontage. Diese Art von Schnitt hat eine besondere Wirkung auf den Zuschauer und ist die am stärksten wirkende Montageart, da dieser Bildkontrast schnell als Symbol für reale Gegensätze empfunden wird.

Die Assoziationsmontage

Durch eine geschickte Kombination von Einstellungen kann der Cutter oder die Cutterin beim Zuschauer bzw. bei der Zuschauerin beabsichtigte Assoziationen hervorrufen. Mithilfe von knappen Mitteln kann er oder sie das ausdrücken, wozu ansonsten viele Einstellungen gebrauchen würden. Das geschieht zum Beispiel durch ein weinendes Gesicht. Der Betrachter bzw. die Betrachterin bemerkt sofort unbewusst, dass es sich um einen Trauerfall oder ähnliches handelt. „Es klingt so kompliziert und ist eine ganz

3 Die Vorarbeit zum Filmschnitt besteht aus a) genügend Filmmaterial, b) Liste mit Inhalt der Einstellungen und Qualität bewerten, c) Szene für Szene mit Inhaltsangabe

natürliche Sache: mit jedem Bilde oder jedem Wort verbindet der Mensch eine Vorstellung – er assoziiert.“[4]

Die Parallelmontage

Verschiedene Handlungsstränge laufen nicht hintereinander, sondern nebeneinander ab. Beide Handlungen treten zeitgleich auf. Die Einstellungen der Handlungssequenzen werden vermischt und nacheinander aufgeführt. Sie lässt sich in unendlich vielen Spielarten anwenden und zur Filmgestaltung heranziehen. „Parallelmontage ist ein überaus wichtiges Gestaltungsmittel. Wir können mit Ort und Zeit jonglieren, wie wir es für unsere Filmabsicht gebrauchen.“[5]

4 Walther, Günther: Video – Fimschnitt, München 1992, S. 72

5 ebd., S. 67

Arbeitshilfe 11: Schnitt und Blende

1. Die Blende

Unter „Blende“ versteht man einen weichen und sanften Übergang einer Einstellung zur nächst folgenden. Der Begriff hat nichts mit der verstellbaren Öffnung des Kameraobjektivs zu tun. Sie wird als Hilfsmittel zur Überbrückung von Zeitabläufen, zur Ortsveränderung, zum Wechsel der Realitätsebene, zur Verknüpfung zweier Handlungsabläufe bis hin zur Vermischung von Einstellungen, Bildern, Farbe und Formen im Film verwendet. Die Blende spricht das Unterbewusste des Zuschauers bzw. der Zuschauerin an. „Blenden sind ein phantastisches Mittel der Filmgestaltung. Behandeln Sie sie aber wie ein Gewürz: mit Feingefühl und sparsam.“[6] Zu viele Blenden als Orts- oder Zeitwechsel können den Betrachter oder die Betrachterin verwirren und die Spannung durch zu viel Technik und Handhabung zerstören.

2. Der Zwischenschnitt

„Der der Handlung entnommene Zwischenschnitt überbrückt die durch die Einstellung unterbrochene Handlungsabläufe, vernichtet aber nicht den Eindruck von der Realzeit des filmischen Geschehens.“[7] Ein Zwischenschnitt ist eine kurze Einstellung, als Übergang von zwei Szenen. „Zwischenschnitte – davon hat man nie genug.“[8]

Der interne Zwischenschnitt

Dieser Zwischenschnitt vernichtet nicht den Eindruck der Realzeit. Eine Person geht z.B. eine Treppe hinauf und ohne den ganzen Weg zu zeigen, weiß der Zuschauer bzw. die Zuschauerin, dass es sich um eine Wohnung in einem oberen Stockwerk handelt. „Zwischenschnitte vermeiden Längen im Film und damit langweilige, schleppende Darstellungen des Filmgeschehens.“[9]

Der externe Zwischenschnitt

Der externe Zwischenschnitt hat nichts mit dem unmittelbaren Geschehen zu tun, sondern mit dem weiteren Umfeld. Zwischenschnitte, die nichts mit der unmittelbaren Handlung zu tun haben, können den Zuschauer bzw. die Zuschauerin irritieren.

---

6 Günther, Video – Filmschnitt; München 1992, Seite 78

7 ebd., Seite 90

8 ebd., Seite 91

9 ebd., Seite 91

Arbeitshilfe 11/1: „Szene 19 - zum x-ten Mal!“

Der Zwischenschnitt als Montagehilfe

Was laut Drehbuch zu einer Sequenz gehört, wird von Amateurfilmer und -filmerinnen meist mehr oder weniger chronologisch nacheinander aufgenommen. Wenn aber eine Drehbuchänderung vor Ort während der Aufnahme erfolgt, eine Szene erst vor Ort neu gestaltet wird, schützt weder eine akribische Nummerierung der Drehbucheinstellungen und der immer wieder neu beschrifteten „Klappe“ noch eine schriftliche Protokollierung der Aufnahmen vor dem bitteren Augenblick der Erkenntnis, die einen beim Überspielen bzw. beim endgültigen Schnitt überkommt, wenn eine für die bildliche Handlungslogik unbedingt benötigte Einstellung fehlt!
In der Praxis hat sich die „vorbeugende Kameraarbeit“ bewährt. Diese kann darin bestehen, dass am Drehort mehrere neutral wirkende Aufnahmen von der Umgebung, den „Kulissen“ der Szene, gemacht werden. Bilder von gerade stumm dastehenden Mitwirkenden können oft hilfreich sein.
Im konkreten Fall, der laut Drehbuch 19. Szene bei einem der durchgeführten Projekte, lieferte die so genannte „subjektive Kamera“ die rettenden, weil überbrückenden Zwischenschnitte:



Eine „Mädchengang“ ist über die zufällig vorbeikommende Daniela hergefallen. Die gerade noch am Boden liegende Darstellerin steht in der nächsten Einstellung bereits wieder aufrecht, d. h. bei den Dreharbeiten wurde eine Aufnahme, die das Aufstehen, Hochkommen oder Aufrappeln gezeigt hätte, schlichtweg vergessen.
Der Grund: Eine längere Diskussion am Set, während der das „Opfer“ nicht unnötig lange auf der harten (und schmutzigen) Straße liegen bleiben sollte, über bestimmte Bewegungen der schlagenden, stoßenden und tretenden Bandenmitglieder.



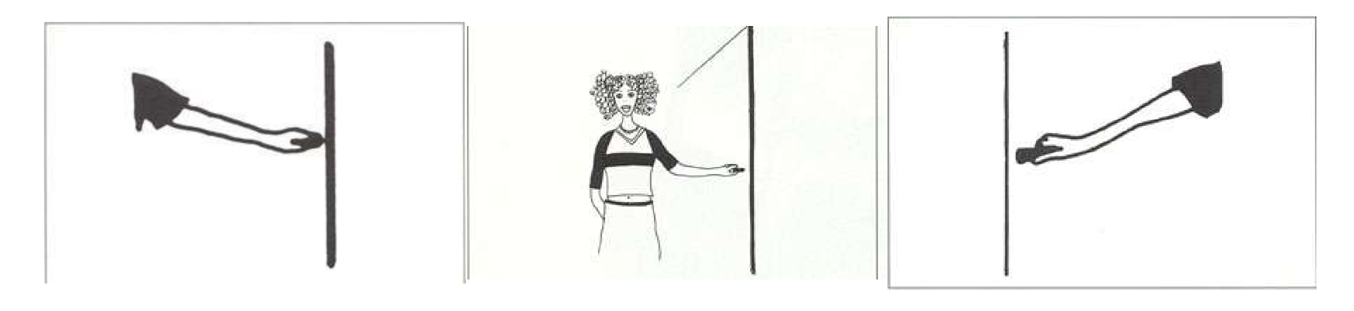
Mit der „subjektiven Kamera“ sind Aufnahmen aus der Perspektive einer bestimmten Filmfigur gemeint. Im vorliegenden Fall waren es die Ansichten der „bösen Mädchen“, wie das „Opfer“ Daniela sie mit eigenen Augen sah oder sehen würde

Arbeitshilfe 12: „Gehen in einen Raum“ – Zerlegen einer Handlung

Die Schülerinnen und Schüler sollen wissen, welche Informationen der Zuschauer bzw. die Zuschauerin benötigt, um zu erkennen, dass eine Person einen Raum gewechselt hat. Hierzu benötigen sie die Grundkenntnisse einer Achse in einer Filmszene. Sie sollen mit dieser „kleinen“ Aufgabe in die Schnitttechnik und Funktionsweise von Casablanca eingeführt werden.

Vorgehen

Die Schülerinnen und Schüler bekommen als erste Aufgabe, ein Storyboard mit dem Thema „Gehen in einen Raum“ zu entwerfen. Das in Arbeitsgruppen entworfene Storyboard wird anschließend verfilmt und geschnitten. Die Schülerinnen und Schüler lernen das Schnittsystem Casablanca kennen. Sie legen ein Storyboard in Casablanca an und bestimmen Reihenfolge und Sequenzen.



Ergebnis

Die Schülerinnen und Schüler stellen fest, dass es schwierig ist, sich bei den Aufnahmen auf das Wesentliche zu konzentrieren. Sie erkennen, dass es ausreicht das Wesentliche ohne „Umgebung“ zu zeigen. Sie achten darauf, dass nur die charakteristischen Merkmale einer Tür und eines gehenden Menschen notwendig sind.

Ein Wechsel der Einstellungsgrößen und Standorte der Kamera ist unumgänglich, um Leben in den Film zu bringen.

Arbeitshilfe 13: Vorbereitung für den Bildschnitt

Folgende Punkte sind in der Vorarbeit für einen guten Bildschnitt zu beachten:

- Gelungene Einstellungen garantieren einen reibungslosen Ablauf bei der Auswahl der Sequenzen.
- Zu kurze Einstellungen müssen nachgedreht werden und verzögern die Schnittarbeit unnötig.
- Die Festplatte des Schnittcomputers nicht unnötig mit Speicherplatz belegen.
- Sequenzen auswählen, die für den Schnitt in Frage kommen.
- Beim Einspielen die einzelnen Sequenzen auf einem Blatt Papier benennen. Eine Übersicht garantiert Klarheit.
- Während des Einspielens kann die passende Musik überlegt oder auch schon ausgesucht werden.
- Soll es Kommentartext geben?



Arbeitshilfe 14: Schnittprotokoll

Filmtitel ____

Zählerstand Zeit ca.	Kurzbeschreibung des Inhalts	Schnitthinweis Bewertung	Szene Nr.	Bemerkung

aus: Rolf Hollein: Berichterstattung im Fernsehen, Reihe MEDIENZEIT, Landesinstitut für Erziehung und Unterricht, Stuttgart 2000

Arbeitshilfe 15: Geräte

Ein „Stand alone“-System zum Videoschnitt

Dieses Gerät zur nichtlinearen Videobearbeitung ist ein Komplettsystem, das bezüglich Datenrate/Bildqualität den Anforderungen des Mini-DV-Systems gleichkommt oder ihm sogar überlegen ist.
Die Bedienung dieses Gerätes erfolgt über einen Trackball. Die Bedieneroberfläche ist so einfach wie möglich gestaltet. Der Anschluss an einen handelsüblichen Fernseher über die Scartbuchse macht die Anschaffung eines Monitors überflüssig.
Wie ein Computersystem schneidet dieser Schnittcomputer nichtlinear. Alle Video- und Audiodaten werden auf der (Wechsel) Festplatte des Systems gespeichert und können dort in einzelne Szenen zerlegt werden. Diese wiederum können getrimmt und in einem Storyboard abgelegt werden. Zwischen den angeordneten Szenen können dann beliebige Effekte eingestellt werden.
Für die Nachvertonung stehen zwei Tonspuren plus der Originalton zur Verfügung.
Die Erstellung von Texten ist ebenfalls möglich. Zusatzeffekte ermöglichen aufwendige Bearbeitung des eingespielten Bildmaterials.
Zum Einspielen der Rohmaterialien eignen sich alle gängigen Videokameras und Rekorder, die mit Hilfe von Adapterkabeln auf die verschiedenen Eingänge des Computers gesetzt werden können.
Die benutzerfreundliche Oberfläche und das einfache Handling ermöglichen allen - auch nicht mit dem PC vertrauten - Anwendern ein schnelles Einsteigen in die Videobearbeitung.
Das System eignet sich hervorragend zum Einsatz in Schule und Unterricht. Die Gerätegröße entspricht der eines Videorekorders und ist daher mobil. Insofern kann den Schülerinnen und Schülern dieses Gerät für eigenständiges Arbeiten (auch einmal übers Wochenende) überlassen werden.

Digitaler Videocamcorder

Nach bisherigen Erfahrungen ist die Erweiterung des bereits vorhandenen Videoschnittsystems Cablanca durch einen DV-Camcorder mit DV-IN-Schaltung, bei der Nachbearbeitung technisch äußerst vorteilhaft, da verlustfrei digital von einem Computer auf ein Camcorderband zurückgespielt werden kann, weshalb z. B. ein gleichwertiges DV-Standgerät (Videorekorder) entfällt.
Auf diese Weise können auch angefangene Videofilmvorhaben verlustfrei zwischengelagert werden und belegen keinen Festplattenspeicherplatz. Einige Digitalvideogeräte mit serienmäßigen analogen und digitalen Aus- und Eingängen ersetzen außerdem einen digitalen Photoapparat, da er eine Direktübertragung auf Disketten für PCs in zusätzlich erhöhter Vollbildqualität ermöglicht. Die Bildbearbeitung erfolgt sofort, unabhängig von der Kamera, denn ein direkter Kabelanschluss ist nicht notwendig.

CD-ROM-Brenner

Die CD stellt die im Computer problemlos verwendbare Alternative zum Videoband dar und dient auch der (späteren) Vervielfältigung der Videoarbeit (Multimedia). Die CD kann

in diesem Bereich als Speichermedium über ihre bisherige Aufgabe als reine Datenquelle eines Software-Herstellers hinaus genutzt werden. Es besteht die Möglichkeit von Casablanca aus eine Verbindung zum PC herzustellen. So kann auch ein auf Casablanca geschnittener Film ohne Probleme auf eine CD-Rom gebrannt werden.

Arbeitshilfe 16: Tonschnitt mit Casablanca

Vom faden Original zur gelungenen Fälschung

Viele Urlaubsvideos – für den gelegentlichen Filmer oft der Jahreshöhepunkt seines Schaffens – vergraulen den allmählich ermüdenden Betrachter durch einen akustischen Brei, der den Blick auf die Uhr häufiger werden lässt. Dabei kann eine Tonbearbeitung auch weniger gelungenes Bildmaterial „retten“ oder wenigstens aufwerten. So wie der Zwischenschnitt Zeitsprünge oder visuelle „Löcher“ überbrücken hilft, kann der Ton dadurch, dass er trotz Einstellungswechsel ohne Unterbrechung weitergeht, den Film an unstimmigen Stelle harmonisieren. So genannte „Atmo“ hingegen – also der Originalton während der Aufnahme, z. B. ein Stimmengewirr von Menschen, ein allgemeiner Klangteppich des Straßenverkehrs, Meeresrauschen – bricht mit Beendigung der Aufnahme schlagartig ab. Trotz möglicher Fortsetzung der Bildaufnahmen am selben Ort, stören die so erzeugten Tonansätze (am schlimmsten ist Musik, die im Off zu hören ist). Hier gilt es, vorbeugend zu arbeiten, eine u. U. mehrere Minuten lange Tonaufnahme gleich mit dem Camcorder vorzunehmen. Dies ist mit verschlossenem Objektiv möglich, da der Bildinhalt später weggelassen wird.
Wenn Menschen und andere Tonquellen auf punktgenau hörbaren Ton hin gezeigt werden, ist es einfach, die Tonspuren „gegeneinander“ abzumischen, z. B. den lippensynchron anstehenden Ton laut genug einzuspielen; den hintergründigen O(riginal)-Ton zu dämpfen, aber über Einstellungsgrenzen hinweg laufen zu lassen, sobald eine geplante Musikspur beginnt; den bisherigen O-Ton langsam abzusenken und zur lauter hinzugefügten Musik parallel zu erhalten. Dies wirkt nicht so steril wie eine reine Musiknachvertonung, oder letztlich die Originaltonspuren doch abzublenden, damit die Musik zum Schluss nicht nur dominiert, sondern allein „regiert“, wenn eine Sequenz zu Ende geht.

Aus dem bereits in Arbeitshilfe 11/1 angeführten Projekt gibt es ein weiteres Beispiel:

In dem Projektfilm fügten die Schülerinnen und Schüler in längere Einstellungen Bildinserts ein, z. B. bei einer Szene am Schluss, als einem flüchtenden Mädchen Drohungen und Beleidigungen nachgerufen werden.

Erst der durch Mischen „verfälschte“ ursprüngliche Ton überzeugte die Zuschauerinnen und Zuschauer so, während der reine Originalton, wäre er einfach an dieser Stelle belassen worden, sehr fade und wegen des Bildwechsels dazu brüchig gewirkt hätte.

Derartige „Verfälschungen“ sind bei Störungen oder gar fehlenden Originaltönen das beste Rettungsmittel in der Not. Meistens fällt dieser Trick dem unvorbereiteten Zuschauer und Zuschauerin bzw. Zuhörer und Zuhörerin überhaupt nicht auf. Im Gegenteil: Eine Befragung der Zuschauerinnen und Zuschauer, die die oben geschilderte Szene gesehen haben, ergab, dass die Tonmischung für eine natürliche Aufnahme gehalten worden ist, denn sie habe „echt“ geklungen. In einem Spielfilm ist die Erwartungshaltung entsprechend.

Arbeitshilfe 17: Videoausrüstung komplett?

Filmtitel____

Drehort____

Drehtermin____

Equipment	**vorhanden**	**Bemerkung**
Camcorder		Funktion überprüft?
Gegenlichtblende		
Konverter (Tele/Weitwinkel)		
Reinigungstuch für Objektiv		
Kamerastativ		Schnellwechselplatte?
Akkus	___-fach	geladen?
Monitor		netzunabhängig: Akku?
Netzladegerät		Verbindungskabel?
Externes Mikrofon		Batterie?
Windschutz		
Kopfhörer		
Mikrofonverlängerungskabe l		
Mikrofonstativ		
Scheinwerfer, ___ Watt	___-fach	
Scheinwerfer, ___ Watt	___-fach	
Ersatzbirnen, ___ Watt	___-fach	
Scheinwerferstativ(e)	___-fach	
Handlampe, Akkulicht	___-fach	
Reflektor(en)	___-fach	Stativ?
Aufhellschirm(e)	___-fach	Stativ?
Farbfolien	Farbe	Befestigungsclips
Diffusionsfilter/-folien	___-fach	Befestigungsclips
Verlängerungskabel, ___ m	___-fach	
Kabelrolle(n), ___ m	___-fach	
Verteilerleiste(n)	___-fach	
Videokassette(n)	___-fach	

(aus: Rolf Hollein: Berichterstattung im Fernsehen, Reihe MEDIENZEIT, Landesinstitut für Erziehung und Unterricht, Stuttgart 2000)

Arbeitshilfe 18: Beobachtungsraster zur Filmanalyse

Sehen lernen und unterschiedliche Sehweisen akzeptieren.

Das Medium Film ist vielschichtig: Das Ohr betrügt das Auge. Gezeigtes muss oder soll nicht verbal beschrieben werden, sondern oft ist die passende akustische Untermalung wichtiger.
Mit der Filmanalyse können einzelne oder mehrere Filmsequenzen bzw. der ganze Film genauer untersucht werden und in die Einheitlichkeit von Bild und Ton auf einzelne Bestandteile untersucht werden:

Bildspur

– Länge/Dauer der Schnitte
– Kameraperspektive
– Kamerabewegung
– Einstellungen
– Verfremdungstechniken/Überblendungen

Tonspur

– Musik
– Hintergrundgeräusche
– Kommentare

Verhältnis Bild-Ton

– Parallelen/Unterschiede im Rhythmus Bild/Ton (Bild-Ton-Schere)

Besonderheiten

– Lücken, Sprünge, etc.

Inhaltliche Ebene (Abhängig von der Art des Films)

– Rolle/Verhalten der Darstellerinnen und Darsteller
– Ausdrucksformen
– Motive
– Symbole

Gesamtaussage

– Art des Films

– Zielgruppe

– Wertung und Wirkung des Films

3. Berichte aus der Praxis

3.1 Hauptschule: Die Stadt – ein Lebensraum

Westschule, Heidenheim
Günther Freudenberger

Vorbemerkung

Die Westschule Heidenheim wagte im Schuljahr 1998/99 mit drei 5. Klassen den „Neuen Start in die Hauptschule", Kernpunkt 1 des Reformkonzepts IMPULSE Hauptschule. Damit standen neue Möglichkeiten der Unterrichtsorganisation zur Erprobung offen. Das Projekt „Dalli Quick in Heidenheim" wurde mit einer der 5. Klasse durchgeführt.

Wie war das Vorhaben angelegt ?
In der Lehrplaneinheit 5, Erdkunde – „Die Stadt, ein Lebensraum mit vielfältigen Aufgaben" – sollten sich die Schülerinnen und Schüler in Gruppen mit signifikanten Elementen ihrer Heimatstadt (Zeugnisse der Vergangenheit, Industriebetriebe, Infrastruktur, Stätten der Freizeitgestaltung etc.) beschäftigen und sodann einen Rätselfilm gestalten. Die selektive Wahrnehmung der Betrachter sollte geschult sowie Freude und Interesse beim Erraten unterschiedlicher Sehenswürdigkeiten im und um den Heimatort geweckt werden. Die Betrachter sollten von der Detailaufnahme, die nur ein kleines Stück „ganz groß" zeigt, bis hin zur Auflösung des Rätsels an den gefilmten Gegenstand herangeführt werden.
Die Fächer Kunst und Deutsch haben zur Verwirklichung des Vorhabens beigetragen.

Im Hinblick auf die Medienerziehung wurden bei diesem Projekt folgende Ziele angestrebt:
Die Schülerinnen und Schüler sollten

- Videokameras bedienen können
- vertraut werden mit einfachen Techniken der Kameraführung
- lernen, das „Frame-Rec"-Verfahren zur Erstellung von Trickfilmsequenzen einzusetzen
- Arbeitsvorgänge am Schnittcomputer (Casablanca) selbstständig durchführen können:
- Gesamtanlage verkabeln
- System öffnen und schließen

Die Schülerinnen und Schüler sollten zu Filmsequenzen Folgendes anwenden können:

– Erstellen eines „Storyboards“ nach Drehplan
– Laden von Bildern einer Digitalkamera auf den Computer
– Trimmen (auf Frames genau) von Bildern
– Einfügen und Entfernen von Bildern in das Storyboard bzw. aus dem Storyboard
– Insertieren
– Verändern der Bilder durch Spezialeffekte wie Zeitraffer und Zeitlupe.

Da diese Aufgaben auch gewisse Zeiten der Einübung erforderten, sollten die eben genannten Ziele nicht bei allen Schülerinnen und Schülern angestrebt werden, sondern für die Kameraführung ein Schüler oder eine Schülerin pro Vierergruppe und für die Videobearbeitung zwei Schülerinnen bzw. Schüler am Computer als Spezialisten bzw. Spezialistinnen eingearbeitet werden.

Neben und in der aktiven Medienarbeit sollten Schülerinnen und Schüler, aber auch in die Grundlagen der Medienkritik eingeführt werden, dahingehend, dass sie an ihren eigenen Arbeiten erleben, wie die Wirklichkeit durch einfache Tricks nach Belieben verändert und der Zuschauer bzw. die Zuschauerin getäuscht werden kann.

Durchführung

Phase 1: Vorstellen des Themas
Während eines Lerngangs lernen die Schülerinnen und Schüler die Innenstadt und andere Stadtteile kennen.

Als konkrete Objekte sollen in der Innenstadt Zeugnisse der Vergangenheit, wichtige Gebäude, die Fußgängerzone, Einkaufsmöglichkeiten, Wohn- und Gewerbegebiete, Erholungsmöglichkeiten und der öffentliche wie private Verkehr als wesentliche Elemente des Lebensraums „Stadt“ in Augenschein genommen werden.

Videokameras müssen für die Übungsphasen mit der Technik (Phase 4) rechtzeitig vorbestellt werden, damit die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen Filmgestaltungsübungen durchführen können.

Aufgaben:

– Briefe an Firmen, Behörden, Museumsleitungen (Lehrer und Schülerinnen und Schüler)

– Abklärung von Haftungsfragen (Lehrer)

– Elternbrief mit Infos über das Projekt und Genehmigung zur Mitwirkung am Film (Lehrer)

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass bestimmte Regeln eingehalten werden müssen.

Phase 2: Demonstration eines Rätsel-Filmbeispiels

Im Klassenverband werden Sequenzen aus älteren Beispielen über Sehenswürdigkeiten der Stadt gezeigt. Die Schülerinnen und Schüler können sich Notizen machen als Anhaltspunkte für ihre Recherche-Aufgaben.

Hausaufgabe: In Zweiergruppen jeweils zwei Rätselobjekte in Augenschein nehmen und skizzieren.

Zeitraum: Innerhalb von drei Wochen sollen die fertigen Skizzen vorliegen.

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler lernen selbstorganisiertes Lernen kennen und lernen zu „sehen".

Phase 3: Ausbildung von „Expertinnen und Experten"

Im Rahmen der Initiative „Neuer Start in die Hauptschule" kommt die 5. Klasse immer freitags in den letzten drei Schulstunden zur Projektarbeit zusammen.

Innerhalb der Klasse werden Interessen- und Fördergruppen gebildet, die sich speziellen Aufgaben widmen.

Ziel: Unter Berücksichtigung und Förderung der Interessenslagen der Kinder, lernen diese die Technik von Videokamera und Schnittcomputer kennen.

Phase 4: Filmgestaltung

Im Kunstunterricht sollen die Schülerinnen und Schüler anhand eines Arbeitsblattes „Kameraeinstellungen" die einzelnen Einstellgrößen aufnehmen und danach deren Wirkung gemeinsam beschreiben.

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler „begreifen" praktisch die Kamerafunktion und lernen selektiv wahrzunehmen.

Phase 5: Erkunden der Objekte und Festhalten der Einzelansichten im Storyboard

Die Schülerinnen und Schüler gehen mit Begleitpersonen (Kollegin aus Kunstunterricht oder Eltern) auf Motivjagd. Dies kann entweder im Unterricht oder auch freiwillig am Nachmittag geschehen. Dieses Mal noch ohne Kamera. Die Schülerinnen und Schüler erhalten ein Arbeitsblatt „Storyboard".

Ziel: Während dieses Lerngangs notieren die Schülerinnen und Schüler ein letztes Mal vor den Aufnahmen die Motive.

Phase 6: Filmen der Ansichten

In Gruppen gehen die Schülerinnen und Schüler, ausgestattet mit ihren Storyboards und mit Begleitpersonen, (siehe Phase 5), zu den Drehorten.

Aufgabe: Selbstständig Aufnahmen in unterschiedlichen Einstellungen sammeln.

Phase 7: Auswahl im Klassenverband

Im Klassenverband werden die Aufnahmen gesichtet und dahingehend geprüft, ob nachgedreht werden muss. Die einzelnen Gruppen protokollieren in Stichworten die Ergebnisse. Hierbei ist wichtig, dass die Meinung aller Schülerinnen und Schüler abgefragt wird.

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler hören sich die Meinungen der anderen an und setzen sich mit diesen auseinander, gegebenenfalls erläutern sie eigene Ideen.

Phase 8: Entstehung des Fragezeichen-Clip – Spontaneität und Flexibilität erwünscht

Dass das Fach Kunst in das Projekt mit einbezogen werden sollte, war von Anfang an klar. Mit der Gestaltung eines Fragezeichens als Titel wird das i-Tüpfelchen des Projekts gefunden.

Im Brainstorming-Verfahren werden die Anforderungen des Titels, die Möglichkeiten der digitalen Kamera und des Schnittcomputers vorgestellt. Hier einige Beispiele aus der Ideenbörse:

- Auf einem T-Shirt eines Schülers oder einer Schülerin soll langsam ein Fragezeichen sichtbar werden.
- Alle aus der Klasse sollen sich durcheinander liegend auf ein Fragezeichen zurollen.

- Der Heidekopf, das Stadtwappen, soll Stück für Stück von vielen Fragezeichen zugedeckt werden.
- Spielfiguren (oder Smarties) sollen sich zu einem Fragezeichen formieren.
- Ein Gärtner oder eine Gärtnerin solle eine Wiese begießen, sich auf eine Bank setzen und darauf warten, dass dort Blumen hervorwachsen. Zusammen würden diese wiederum ein Fragezeichen bilden.
- Ein Junge würde in einen Apfel beißen, zuerst angeekelt, dann verwundert schauend. Der Grund: Im Apfel windet sich ein Wurm und der hat – natürlich – die Form eines Fragezeichens.

Überlegungen werden angestellt, ob die beigetragenen Ideen nur für den Titel umgesetzt werden sollen. Schließlich soll nach jedem Rätselbaustein ein Fragezeichen-Clip eingebaut werden.

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass gemeinsames Brainstorming viele Ideen bringt, die allen nützen.

Phase 9: Titelgestaltung – Staunen über die Leistungsfähigkeit von Hauptschülerinnen und –schülern

Das Titelgestaltungsteam kümmert sich explizit um den Titel und Abspann. Verschiedene Vorschläge von Mitschülerinnen und Mitschülern werden auf ihre Umsetzbarkeit hin überprüft. Der Lehrer beschränkt sich auf die Rolle des Moderators, erinnert an Vorgaben und technisch bedingte Zwänge.

Gemeinsame Diskussion über Fragen zu: Rolltitel, Laufschrift und wie verträgt sich die Schrift mit dem Hintergrund, wie kann er die Schwäche des Hintergrunds am besten kaschieren?

Vier oder fünf Variationen errechnet der Computer über das Wochenende.

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass Filmarbeit Arbeit im Team erfordert.

Phase 10: Nachvertonung – Schneiden im Takt – Genuss für Auge und Ohr

Eigene Musikkompositionen umgehen Urheberrechtskonflikte.

Ein altes Keyboard sorgt für den richtigen Rhythmus, nach dem die Sequenzen geschnitten werden sollen. Die Musik wird eingespielt, Leerszenen erstellt und in die Storyboardliste gestellt. Selbstständiges Einspielen der Sequenzen durch „Insertieren“.

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass erst der Ton „einen Film zum Film“ macht.

Phase 11: Premiere – Präsentation des Ergebnisses

- Im Deutschunterricht: Entwerfen von individuellen Einladungsschreiben für die Uraufführung
- Im Kunstunterricht: Entwerfen von pfiffigen Designs am PC: Tastaturtraining – Schreiben der Einladungstexte und anschließendes Ausdrucken.

Kooperation mit Klasse 9 HTW-Unterricht: Gestalten einer Premieren-Feier zum Rätselfilm „Dalli-Quick in Heidenheim“

Ziel: Der „passende“ Rahmen erhöht die gewünschte Wirkung beim Publikum.

Erfahrungen und Ergebnisse

Die Kamera – „wie ein Schlüssel zu einer unbekannten Welt“

Von den vielen Aspekten, die die Lehrplaneinheit 5 im Fach Erkunde beinhaltet, haben die einzelnen Schülergruppen nur eine begrenzte Auswahl selbst praktisch erfahren. Es ist zu überlegen, wie man den Zielen dieser Lehrplaneinheit noch besser gerecht werden kann.

Das, was die Schülerinnen und Schüler jedoch erkundet, ausgewählt, gefilmt und schließlich zu einem gut gestalteten Baustein zusammengefügt und in die Klasse eingebracht haben, war in dieser Form sicher eine einmalige Erfahrung. In ihren schriftlichen Rückmeldungen zum Projekt erscheint immer wieder der Satz: „Wir haben viel Neues erfahren“. Weiter: „An markanten Stellen der Stadt, an denen man Tag für Tag vorbeigeht, entdeckte man durch die Kamera andere, neue Elemente.“ Und: „Die Videokamera als Zeigefinger ...“

Eine Schülerin schreibt:

„Wir waren mit den Dreharbeiten am Wedelbrunnen fast schon fertig, als wir unter der Wasseroberfläche ein zunächst unförmiges, aus Stein gehauenes Gebilde entdeckten. Schließlich identifizierten wir es als lebensgroßes Krokodil, das sich rund um die Brunnensäule windet. Bald konnten wir den Bezug zu dem ‚reißenden Ungeheuer’ schaffen, das außen auf der Brunnenwand in einem Gedicht erwähnt wurde. Auch ich selbst konnte danach das ganze ‚Gebilde’ wesentlich besser verstehen.

Natürlich wollten wir jetzt das Krokodil ohne Spiegelungen des Wassers filmen und baten den Betriebshof der Stadt um Mithilfe. Der ‚Brunnenputzer', der uns dann das Wasser abließ, verstand die Anordnung seines Chefs erst einmal überhaupt nicht, verlangte Gefahrenzulage und gestand uns später: ‚Jetzt putz ich den Brunnen schon so lang und hab noch nie das Krokodil entdeckt.'"

Viele Fragen animierten zu immer neuen „Film-Taten" wie zum Beispiel folgende: Was stellt eigentlich die Weltfirma „Voith" her? Wie ist das mit den Pflastern oder Windeln, die die Firma „Hartmann" überall vertreibt? Wie sieht das Fundamt hinter den Kulissen aus? Und wo arbeitet eigentlich der Oberbürgermeister?

Manche Türen blieben verschlossen: Angst vor Werksspionage bei einer Firma, ungeklärte Haftungsfragen beim Bahnhof; die Erlaubnis zum Zutritt zu einer öffentlichen Stadtratssitzung für eine Filmdokumentation bedurfte einer (zu) langwierigen Klärungszeit.

Andere Türen wurden weit aufgemacht. Die Schülerinnen und Schüler erlebten eine neue Welt inmitten ihrer Stadt. Und dann erschien es ihnen immer wieder so, als ob die Kamera der Schlüssel für diese neue Welt gewesen sei: Wie wären sie sonst auf die Idee gekommen, bei aufregenden feuersprühenden Gießprozessen dabei zu sein? Dass sie dafür schon morgens um 7 Uhr vor den Werkstoren von der freundlichen Pressereferentin der „Voith"-Gruppe erwartet wurden, dass sie sich die Hände schmutzig machten und ihnen der Gestank in der Gießerei ganz schön zu schaffen machte, das war aus heutiger Sicht das „Salz in der Suppe".

Für Mariano und Karl, die zu Beginn der Sommerferien die Produktionsstätten der Firma „Schwenk" mit der Kamera erkunden durften, bleiben nicht nur das gute Vesper, sondern auch die Hitze des Ofens und die riesigen Abbauflächen in Erinnerung: „Wie in einem fremden Land!" kommentierte ein Klassenkamerad beim Sichten dieser Filmaufnahmen.

Für Stefan war es bei seinem Feedback wiederum wichtig zu erwähnen, dass er unseren Oberbürgermeister gefilmt hatte.

Für Manfred und David war es aufregend, sehr früh morgens einen Betreuer des Wildparks zu begleiten und von ihm die versteckten Steinböcke gezeigt und die Wildschweine vor ihre Kameras getrieben zu bekommen.

Material: Rätseltour durch die Stadt

Wir betrachten unseren Rätselbaustein wie ein Tourist, wie ein Eroberer – ganz neu – von allen möglichen Seiten

- Wir brauchen genügend Einzelszenen, die typisch für unseren Rätselbaustein sind (besser zu viel als zu wenig).
- Wir sollten darauf achten, dass bei unseren Filmausschnitten die Rätsellösung nicht zu schnell erkannt werden kann. Dazu auch ungewöhnliche Perspektiven wählen, zum Beispiel Frosch- oder Vogelperspektive.
- Wir brauchen andererseits für unseren Auflösungsteil genügend Übersichtsszenen „im Kasten“, die den Rätselbaustein in seiner Umgebung zeigen (ruhige Schwenks, Aufnahmen in der „Totalen“).
- Wir brauchen auch einen guten Originalton, also nicht durch Sprechen die Aufnahme stören.
- Wir brauchen nicht in der Reihenfolge zu drehen, in der wir später das Rätsel aufbauen.
- Filmt aber vor jeder Szene die Nummer, die die Szene in eurem Drehplan (oder Drehprotokoll) hat.
- Wichtig: Wir verhalten uns höflich zu den Leuten, mit denen wir es beim Filmen zu tun haben und stören so wenig wie möglich deren Arbeitsablauf.
- Wir achten aber auch auf uns, dass wir uns vor lauter Begeisterung nicht in Gefahr begeben.
- Wir sammeln möglichst viele Informationen (z. B. wann erbaut?) für unseren „Auflösungstext“.
- Wir achten auf unsere wertvollen Geräte und lassen sie nicht unbewacht herumstehen.

Viel Freude beim Erobern unserer Stadt mit der Videokamera!

3.2 Realschule: Visionen

Anne-Frank-Realschule, Marbach am Neckar
Hans-Jürgen Ramoth

Vorbemerkung

Der Name „Vision“ soll als überbrückendes Wortspiel von der (bestehenden und bekannten) Tele-Vision bis zu einer medialen Zukunftshoffnung verstanden werden.

„Vision“ steht auch als Hoffnungsträger für eine „neue“ medienbewusste Schule, in der junge Menschen zu einer Kompetenz befähigt werden, die beim kritischen Umgang mit den Medien einerseits zur „Entzauberung“ führt, dann aber auch bei gleichzeitig kreativem Umgang wieder „verzaubern“ kann.

Seit der Gründung der Theater-AG an der Schule vor etwa 20 Jahren waren nicht nur mehr oder weniger bühnenreife Aufführungen bei verschiedenen schulinternen und auch außerschulischen Anlässen, z. B. bei Abschlussfeiern wie im örtlichen Altersheim, gelungen, sondern auch Filme gedreht worden. Damals wurden Super-8-Tonfilme und in den letzten Jahren Videofilme eingesetzt für Aufzeichnungen oder, was allen Beteiligten reizvoller erschien, als eigenständige Medien für hauptsächlich in Marbach aufgenommene Dokumentationen und Spielfilme, wie z. B. „Emil und die Detektive“. Dabei blieb die Nachbearbeitung, also die eigentliche Fertigstellung des Films, oft wegen technischer Probleme auf einem Niveau, welches sich trotz vieler Arbeitsstunden und persönlichem Engagement deutlich von professionellen Werken des Kinos oder Fernsehens unterschied. Erst durch die Videotechnik konnte beispielsweise die Tonqualität hörbar verbessert werden, doch störten weiterhin sekundenlange Ungenauigkeiten beim Schnitt. Ideen auf der Bildseite konnten im Unterricht, z. B. bei der Herstellung eines Trickfilms, mit Filmmaterial besser umgesetzt werden. Außerdem ließen sich Super-8-Filme auf großen Leinwänden vorführen. Dies geht nun allerdings auch mit der neuesten Videotechnik über den Videoprojektor.

Neueste Videotechnik lässt mittlerweile, vor allem mit Computereinsatz, bei der Nachbearbeitung von Bild und Ton professionelle Ergebnisse zu. Das wissen auch viele Heranwachsende, die in Einzelfällen bereits mit familieneigenen Geräten Videos erstellt haben. Durch Vergleiche mit Fernsehproduktionen steigen die Ansprüche der Konsumenten, egal, ob es sich um Lehrkräfte, Kinder oder Jugendliche handelt. Spätestens seit den verschiedenen Vorgaben im Bildungsplan muss eine Schule medientechnisch und medienpädagogisch diesen gesellschaftlichen Anforderungen gerecht werden.

In den Klassenstufen 9 und 10 konkurrieren eigene Videofilme, die in den Fächern Kunst und Musik erstellt werden können, mit Videoclips aus den Musikkanälen und der Fernsehwerbung. Bei diesen Clips dominiert häufig eine Tricktechnik, die nur durch Computereinsatz realisierbar ist.

Bildgenaues Arbeiten – mithilfe eines Timecodes – wurde in der Schule erst durch den Computereinsatz, hier Casablanca, erreichbar. Damit können auch jüngere Schülerinnen und Schüler nach kurzer Übungszeit (manchmal schon nach einer Stunde) und ohne Computerkenntnisse zügig und selbstständig Videos bearbeiten. Der so genannte harte Schnitt erfolgt in Echtzeit ohne Bandbeanspruchung. Eine Szene bzw. Einstellung kann somit beliebig verkürzt, wieder verlängert, umgestellt und innerhalb des ganzen Videofilms bzw. Storyboards in Sekundenbruchteilen vom Anfang ans Ende gestellt werden. Die leichte Handhabung wirkt sich äußerst motivierend aus. Bei einfachen Camcordern (im VHS-C- und Video-8-Format häufiger, im S-VHS-C- und Hi-8-Format seltener) zeigen sich aber noch immer Mängel bei der Auflösung, der Farbdarstellung, eben im Detailreichtum der Videobilder, deren Analogqualität im besten Fall anschließend doch um eine Kopiergeneration verschlechtert wird.

Der Plan sah deshalb die Erweiterung des bereits vorhandenen Videoschnittsystems Casablanca durch Digitalhardware vor: Zum einen bedurfte es einer Umrüstung (digitale Schnittstelle), zum anderen einer Ergänzung durch einen DV-Camcorder mit DV-IN-Schaltung, sodass so gut wie verlustfrei digital vom Computer auf ein Camcorderband zurückgespielt werden konnte.

Filmen unterscheidet sich vom Filmemachen

Im Rahmen der Erziehung zur Medienkompetenz im Fachunterricht und im Besonderen in der Video-AG (Grundkurs für die Klassenstufen 5-7, Projektgruppen für die Klassenstufen 8-10), die projektweise auch mit der Theater-AG verbunden ist, sollen darum Schülerinnen und Schüler, aber auch interessierte Kolleginnen bzw. Kollegen, durch den aktiven Umgang mit Video in Verbindung mit dem Computer folgende Punkte selbsttätig erfahren:

– Fotografieren und Filmen hat etwas mit Bildgestaltung zu tun, sei es der Bildaufbau, die Farbe, die gezielte „Verfälschung“ von Form und Farbe, die Montage usw. Die Bildsprache kann sich durch Statik und Bewegung, Bildfolge und Tempo unterscheiden

und damit grundverschieden sein, wenn z. B. eine Geschichte erzählt oder Vorgänge dokumentiert werden sollen.

- Bild und Ton hängen beim Film voneinander ab, sie beziehen sich aufeinander. Tonereignisse müssen überarbeitet werden. Der fertige Ton kann eine nachträgliche Mischung sein, die evtl. besser passt als der rein atmosphärische O(riginal)-Ton.
- Eine Spielhandlung, die in einer einzigen Einstellung – wie häufig bei Bühnenaufführungen – abgefilmt wird, kann letztendlich nur ein langweiliges Ergebnis hervorbringen. Bereits bei der Aufnahme sollte jede und jeder Filmende wissen, wie eine Handlung in verschiedene und später wieder zusammenhängende Einstellungen zerlegt werden kann oder muss.
- Ein Film gewinnt durch Titel (Vor- und Abspann, Zwischen- und Untertitel).
- Ein Film – egal, ob Spielfilm oder Dokumentation – besteht aus vielen verschiedenen Einstellungen, wobei Ausnahmen wie einzelne Werke von Warhol oder Hitchcock die Regel bestätigen.
- Filmen unterscheidet sich vom Filmemachen. Nur deshalb liegen viele private Urlaubsfilme, wenn sie einmal durch den Fernsehapparat „gejagt“ worden sind, in Form von zufällig aneinander gereihten Dias mit bewegtem Bildinhalt und „vom Winde verwehtem“ Ton unbeachtet in Schränken herum. Ein Film bekommt erst durch Schnitt und Montage mit Nachvertonung sein spezifisches, sein endgültiges Gesicht. In den meisten Fällen kann überhaupt erst dann von einem Film gesprochen werden.
- Dank der Videotechnik können sogar aus demselben Material ganz unterschiedliche Filme entstehen, im Gegensatz zum chemischen Film, der erst entwickelt und dann mechanisch zerschnitten werden muss. Aus Kostengründen ist hier kaum an Kopien zu denken, d. h. ein Unikat kann durch den Schnitt unter Umständen ruiniert werden. Spätestens beim mehrfachen Kopieren von Videobändern zeigt sich die Überlegenheit der hundertprozentig digitalen Bearbeitung gegenüber einer mit Kopierverlusten behafteten Analogtechnik.

Ein für den Normalunterricht in (großen) Klassen verwirklichbares Filmprojekt zu finden und in diesem Rahmen durchzuführen, grenzt an ein Wunder. Ausnahmen sind natürlich Projekte mit arbeitsteiligen Schritten, die sich im Klassenverband durchführen lassen, z. B. bei Bilderbuchfilmen (Einfachstform des Zeichentrickfilms ohne oder nur mit wenigen Bewegungsabläufen innerhalb einer Einstellung) während der Phase der Materialherstellung von Figuren und Hintergründen. Dagegen ist durch die von vornherein planbare Kleingruppe in einer AG die echte Videofilmarbeit besser möglich. Erstens sind alle interessiert, da die Teilnahme freiwillig ist und zweitens können beispielsweise im Laufe der Ausbildung zum Kameramann bzw. zur Kamerafrau auch Funktionen abwechselnd übernommen werden, ohne dass die Qualität des beabsichtigten Endprodukts leidet.

Wenn also Filmarbeit im Regelunterricht stattfindet, dann am besten in Projektform, bei der die Klasse insgesamt seltener, die möglichst kleinen Einzelgruppen jedoch am häufigsten zum sinnvollen Arbeiten kommen.

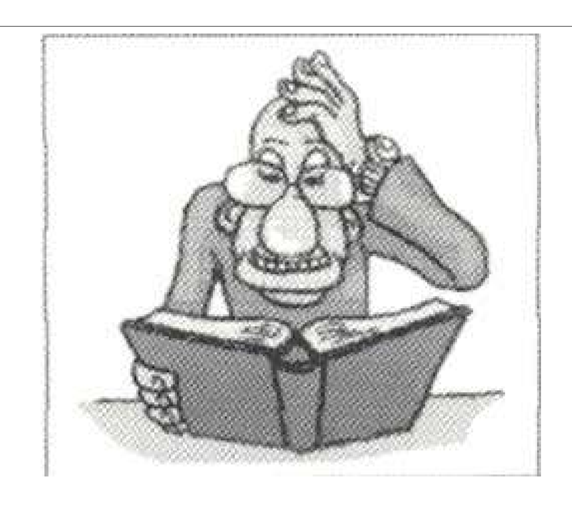
Durchführung

Projekt 1: „Der doppelte Poldi"

Fantasie treibt reale Blüten

Ohne Visionen gibt es keine (neue) Wirklichkeit, welche aber, wenn sie gewünscht wird – und sei es nur als Inhalt eines Spielfilms – zunächst erdacht werden muss, am besten vom Wunschdenker selbst, der allein sicher weiß, was „neu" sein soll.

Nichts liegt also näher, als die Vision zum Filminhalt zu machen, zum Beispiel einen Geist erscheinen (und wieder verschwinden) zu lassen. Die Filmgruppe (Dienstagsgruppe) einigte sich nach ersten individuellen Drehbuchversuchen schließlich auf folgenden Inhalt:

	Herr Leopold sitzt da und liest ein Buch. Hinter seinem Sessel erscheint ein Geist, welcher ihn erschreckt. Der Geist bringt ihn vom Lesen ab, verändert sich äußerlich, um Herrn Leopold vielleicht noch besser zu gefallen, tanzt und wird nach der Aufforderung Leopolds zu verschwinden von der Gespenstermutter mit entschuldigenden Worten in die Zimmerwand zurückgeholt.

Der Ton ist das Salz in der Bildersuppe

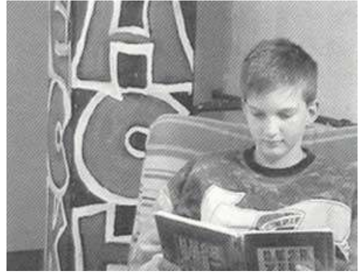
„Entschuldigen Sie, Herr Leopold!" Genau dieser Satz wird noch auf besondere Weise hervorgehoben, damit er so fantastisch klingt, wie die Bilder wirken. Wie viel effektvoller klingt doch eine Geisterstimme mit Echo.

Direkt bei der Aufnahme ist die Tonmanipulation kaum möglich, so lässt hier vor allem die Nachbearbeitung wieder jede Menge künstlerische Freiheiten. Zwar findet man in der Gebrauchsanleitung für Casablanca nichts über nachträgliche Tonmanipulation, andererseits kommt man – so ging es mir – als früherer Benutzer bzw. Benutzerin von

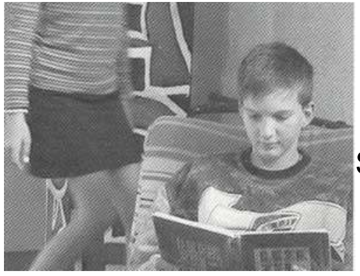
Spulentonbandgeräten in Multiplaytechnik schnell darauf, Parallelspuren bei einem zeitlich leichten Versatz mit derselben Toninformation zu bespielen und gemeinsam wiederzugeben. Mit der Casablanca-Technik geht das ebenso. Vom Originalton der Gespenstermutter wird ein so genanntes Sample erstellt (Tonkopie) und auf der Kommentarspur mit einem Versatz von beispielsweise drei Bildern wieder eingefügt. Die Versatzlänge entscheidet über die Echowirkung – hier sollte man einfach mehrere Lösungen mit anderen Bildabständen ausprobieren, was Schülerinnen und Schülern ebenfalls großen Spaß bereitet.

Keine Angst vor Gespenstern

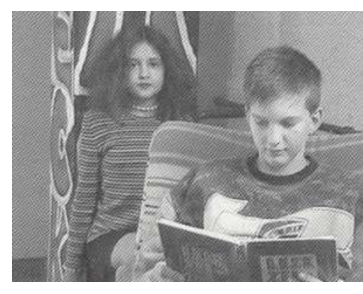
Nicht mehr und nicht weniger aufwendig war und ist die „Geistererscheinung". Während der Aufnahme erfordert sie höchste Präzision beim Geräteeinsatz und einen hohen Grad an Selbstbeherrschung bei den Schauspielerinnen und Schauspielern, denn die Kamera muss hundertprozentig unverrückbar auf einem Stativ stehen, die Schauspieler dürfen sich nur „nach Plan" bewegen, sonst scheitert das Vorhaben.



Der lesende Leopold darf sich bis zum Zeitpunkt der geplanten Geistererscheinung (= später der Startpunkt der Überblendung) noch bewegen, dann allerdings nicht mehr.



Sitzt er ganz starr, tritt das Gespenst hinter ihn.



Nun (= später der Endpunkt der Überblendung) darf er sich wieder bewegen. Am besten lässt man die Kamera ohne Unterbrechung laufen, denn das zwischenzeitliche Ein- und Ausschalten könnte zu einem Bildversatz führen, der später sofort auffällt und den Trick erkennbar macht.



Am Computer wird nach Überspielung der Szene auf die Festplatte einfach ein Stück der Aufnahme entfernt, nämlich der Teil, in welchem der Geist sich ins Bild bewegt hat. Anschließend überblendet man die beiden erhalten gebliebenen Teile in zwei oder drei Sekunden Länge, sodass das Gespenst allmählich in der Säule hinter dem Sessel „materialisiert“ ...

Projekt 2: „First Kiss“

Der Beginn des Videoprojektes konnte auf eine ansonsten von Lehrerinnen und Lehrern wenig geliebte Situation aufbauen: An einem Donnerstagmorgen im April 1999 das Klassenzimmer der 7a rannten einige Schülerinnen und Schüler zu ihren Plätzen, andere setzten ihren Wettlauf fort, zwei malten an der Tafel. Ein größerer Junge drückte dort die rechte Klapptafel kräftig auf die dahinter liegende Wand, vor der allerdings noch ein kleiner Mitschüler stand und dessen Nasenspitze wahrscheinlich mehrmals unfreiwillig und womöglich schmerzhaft gegen diese Klapptafel gedrückt wurde.

Der Große wich schließlich zur Seite, der Kleine trat zwischen Wand und Tafel mit Kreidespuren auf Nase und Lippen hervor. Auf der aufgeklappten Tafel war das gezeichnete Porträt eines Mädchens zu sehen, was das folgende Unterrichtsvorhaben unvorhergesehener Weise an einen Videowettbewerb mit dem Namen „First Kiss“ anknüpfen ließ.

	Ein Schüler lauert als Spion hinter einer Säule im Gang, der zum Klassenzimmer führt, um die tobende Klasse rechtzeitig von der Ankunft des Lehrers zu informieren. So geschieht es, nur sind nicht alle Schülerinnen und Schüler am Platz, als der Lehrer den Raum betritt. Er findet außerdem noch den kleineren Schüler hinter der gerade auf- und zuklappenden Tafel, wo dieser zwangsläufig vom darauf gezeichneten Porträt eines Mädchens einen „Kreidekuss“ erhalten hat ...

Die immerhin 31 Jungen und Mädchen dieser 7. Klasse konnten nun in ihrem Videoprojekt weitestgehend auf der eigenen Erfahrung aufbauen, ein Drehbuch, das das Leben schrieb.

Unterrichtsablauf

Die Drehbuchentwürfe (Material) waren nach einer Unterrichtsstunde fertig, das heißt, es handelte sich um kurze Erzählungen des Filminhalts mit von mir angeforderten Hinweisen auf Großaufnahmen besonders wichtiger Bildinhalte (anderenfalls sollte das Drehbuch wie eine neue Aufsatzart eingeführt werden):
An einem der nächsten Tage wurde während einer Doppelstunde gefilmt, und zwar von einem Mitglied der bestehenden Video-AG.

Die (gerade bei Dreharbeiten) notwendige Ruhe konnte zum Teil nur durch schulalltagsübliche Maßnahmen erreicht werden. Wirklich laut durfte die Klasse nur bei den wenigen Aufnahmen der im Klassenzimmer herumtobenden Schülerschaft sein. Wenn der „Spion“ ins Klassenzimmer stürmt, um das Kommen des Lehrers anzukündigen, und auch wenn der Lehrer selbst das Klassenzimmer betritt, in dem es später (im Film) noch entsprechend „rund“ geht, muss die Klasse mucksmäuschenstill sein, damit die Sprache der Hereinkommenden sauber aufgenommen werden kann. Der im Film hörbare Lärm wird erst während des Schnitts hinzugefügt, um das Lautstärkeverhältnis Einzelsprecher zu Klasse „gehörgerecht“ auspegeln zu können und tatsächlich „echt“ klingen zu lassen.



Im Rahmen der Filmpremiere innerhalb der Klasse etwa eine Woche später (ohne Frühstück und Videobeamer) kam noch einmal die Besonderheit der Tonmischung zur Sprache, wozu auch der zusätzlich gesprochene Filmtitel (Anstelle einer Titelmusik wird am Anfang synchron zum Einblenden der Titelwörter „First Kiss“ gesprochen, ebenso während des Nachspanns) gehört.

	Die Aufnahmen vom Spion hinter einer Säule auf dem Gang, der zum Klassenzimmer führt, waren – wegen der Aufsicht für eine so große Klasse – nur in einer Dreiergruppe während der anschließenden großen Pause zu machen.

	Für den Schnitt am Computer erhielten die zur Klasse gehörenden Mitglieder der Video-AG den Vorzug.

Erfahrungen und Ergebnisse

Wille und Wirklichkeit

Anfängerinnen und Anfänger, damit gemeint sind Unerfahrene im Umgang mit dem Medium Videofilm, also – ohne Rücksicht auf Alter und/oder Position in der Schule – Kinder wie Erwachsene, sollten sich auf Kurz- oder besser Kürzestfilme von etwa 1-2 Minuten Dauer beschränken (Die beiden vorgestellten Projekte „Der doppelte Poldi“ und „First Kiss“ haben eine Laufzeit von jeweils weniger als zwei Minuten). Sie werden dabei, wenn sie aufmerksam sind und analytisch genau reflektieren, genügend Erfahrungen sammeln, um beim nächsten ebenfalls kurzen „Filmversuch“ besser vorbereitet und routinierter zu sein.

– Langzeitprojekte setzen Vorkenntnisse voraus, um nicht an den Widrigkeiten des Schulbetriebs zu scheitern, der allein vom Organisatorischen her eben keine idealen Bedingungen für Video-Film-Arbeit bietet.

– Langzeitprojekte verdienen den eingereichten Projektnamen „Vision“ als Oberbegriff, denn selbst ein auf den Schulbetrieb abgestimmtes Drehbuch kann nicht verhindern, dass oft zu wenig Zeit „am Stück“ zur Verfügung steht und die Kontinuität der Arbeit darunter leidet.

Schon der konventionelle Unterrichtsalltag ist davon betroffen und verlangt nach Improvisation, Spontaneität und nach Kreativität, weil Menschen innerhalb eines Lernprozesses kaum „berechenbar“ sind. Der intensive Umgang mit dem Medium erweitert den individuellen wie auch den rein unterrichtsbezogenen Horizont aller Beteiligten, den der Lehrenden wie den der Heranwachsenden, die übrigens den Erwachsenen oftmals nach kürzerer Einarbeitungszeit überlegen sein können. „Learning

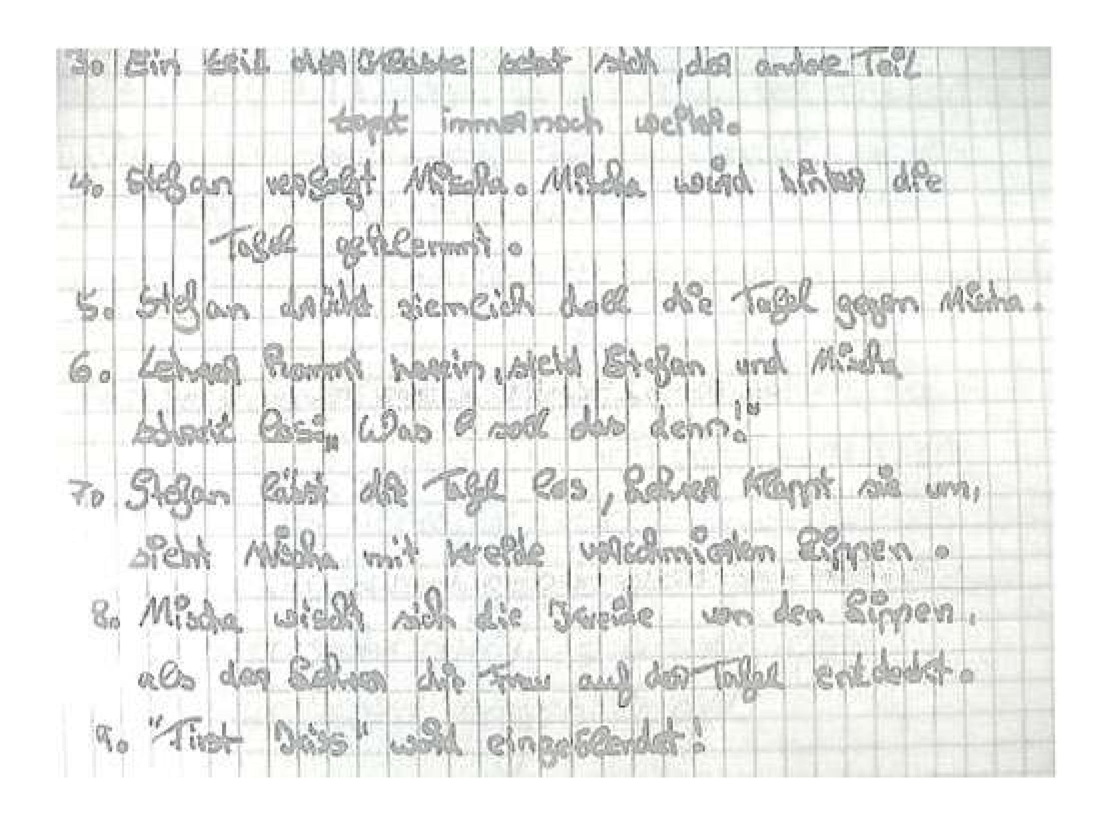
by doing“ wird im Umgang mit den „neuen Medien“ zur Herausforderung für alle Beteiligten.

Die Zeit steht nicht still

Wenn der Zeitplan für die Dreharbeiten nicht aufgeht, wenn beispielsweise eine Beteiligte bzw. ein Beteiligter am Videoprojekt krank wird oder die Technik tückische Fallen stellt, wenn also die Zeit zwischen den Fingern zerrinnt und die Filmproduktion daran zu scheitern droht, möge man sich auf den Kurz- und Kürzestfilm zurückbesinnen und ihn als Baustein einer längeren, bis hin zum abendfüllenden Film reichenden Arbeit erkennen. Diese „Episodenlösung“ eines Videofilms entlastet bei vielen im Produktionsprozess entstehenden Problemen. Einige praktische Beispiele dienen als Erläuterung:
Videofilmarbeit in der Schule lässt sich am besten und für die meisten Beteiligten erfahrungsgemäß erst dann zufriedenstellend (!) verwirklichen, wenn eine solche „Medienoffensive“ nicht nur auf einmalig durchgeführte Einzelprojekte in einer bestimmten Klasse oder Projektgruppe innerhalb weniger Fachunterrichts- oder Projektstunden beschränkt bleibt.
Allen Beteiligten sollte jedoch klar sein: Filme in der Schule zu machen kostet neben der Unterrichtszeit in erster Linie „Lebenszeit“! Und: „Kreuzberger Nächte sind lang“, die von filmschaffenden Lehrkräften dagegen kurz!

Als Fazit meiner bisherigen Erfahrungen mit der VUC-Arbeit einerseits und als Trost für nicht hundertprozentig verwirklichbare Visionen soll darum noch einmal eine Einschätzung von Madeleine Braunagel dienen, die sie treffsicher während der im Jahre 1999 veranstalteten „5. Schülervideofilmtage“ in Esslingen am Neckar innerhalb eines Statements gegenüber einem SWR-Kamerateam geäußert hat und das Ziel der Videoarbeit von und mit Heranwachsenden nennt: „Sie sollen darauf hingewiesen werden, was im Hintergrund abläuft, sie sollen erkennen, dass sehr viel Manipulation im Fernsehen betrieben wird, und es findet ‘ne kleine Entzauberung statt, die Arbeit aber verzaubert sie dann wieder!“

Material: Drehbuchentwurf (Exposé- bzw. Treatmentphase) einer Schülerin für „First Kiss“



3. Ein Teil der Klasse setzt sich, der andere Teil tobt immer noch weiter.
4. Stefan verfolgt Mischa. Mischa wird hinter die Tafel geklemmt.
5. Stefan drückt ziemlich doll die Tafel gegen Mischa.
6. Lehrer kommt herein, sieht Stefan und Mischa schreit los: „Was soll das denn?“
7. Stefan lässt die Tafel los, Lehrer klappt sie um, sieht Mischa mit kreide verschmierten Lippen.
8. Mischa wischt sich die Kreide von den Lippen, als der Lehrer die Frau auf der Tafel entdeckt.
9. "First Kiss" wird eingeblendet!

1. Klasse tobt, Klasse malt die Tafel voll.
2. Die Tür geht auf. Schüler kommt herein und schreit: „Herr Ramoth kommt!“
3. Ein Teil der Klasse setzt sich, der andere Teil tobt immer noch weiter.
4. Stefan verfolgt Mischa. Mischa wird hinter die Tafel geklemmt.
5. Stefan drückt ziemlich doll die Tafel gegen Mischa.
6. Lehrer kommt herein, sieht Stefan und Mischa, schreit los: „Was soll das denn?“
7. Stefan lässt die Tafel los, Lehrer klappt sie um, sieht Mischa mit kreideverschmierten Lippen.
8. Mischa wischt sich die Kreide von den Lippen, als der Lehrer die Frau auf der Tafel entdeckt.
9. „First Kiss“ wird eingeblendet.

3.3 Realschule: Schule macht Theater – Dokumentation einer Schulaufführung

Ferdinand-Steinbeis-Realschule, Vaihingen
Olaf Büscher

Vorbemerkung

Das Thema des Projektes „Schule macht Theater“ war es, das die Dokumentation der Entstehung eines Schultheaterstücks auslöste. Besonderer Schwerpunkt sollte es sein, die Hintergründe und alle notwendigen Vorarbeiten beim Theater transparent zu machen, über Video die Lust am Theaterspielen bei Dritten zu wecken und sich mit dem Medium „Video“ auseinander zu setzen. Der Bogen spannte sich von der Stück-/Textrecherche, der Anpassung des Textes an eigene Vorstellungen und lokale Bedingungen, über Kostümentwurf, Schminken/Maske über Bühnen- und Kulissenbau, Bühnentechnik bis hin zu Proben mit entsprechenden Verbesserungen und schließlich zur Aufführung.

Folgende Ziele sollen durch die Projektarbeit führen:

1. Instrumentelle Medienpädagogik zur Erhöhung der eigenen Medienkompetenz:

- Medienanalyse
- Medienbotschaften verstehen
- Medien sinnvoll nutzen
- Medien in ihren Produktionsbedingungen und ihrem Bezug zur gesellschaftlichen Wirklichkeit erkennen
- Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen
- Erhöhung der eigenen praktischen Qualifikation (technisches Know-how, Kamerahandhabung, digitale Videonachbearbeitung)

2. Ganzheitliche Erziehung:

- Vermittlung von Schlüsselqualifikationen
- Sachkompetenz
- Medienhandhabung und -erstellung
- soziale und kommunikative Kompetenz
- Interaktion mit Mitgliedern der eigenen Gruppe und der Theatergruppe

– präziser Wortgebrauch; Fachwortschatz
– verbales Ausdrücken von Gefühlen, um sie dann medial umzusetzen
– Kommunikation mit der Theatergruppe
– Kommunikation mit Außenstehenden über Medien
– Entwicklung der eigenen Persönlichkeit
– Erkennen und Anwenden von Mitteln nonverbaler Kommunikation, wie Gestik, Mimik, Körpersprache
– Erhöhung der individuellen Ausdruckssicherheit

Durchführung

Phase 1: So ein Theater ...?

Nach ersten Vorüberlegungen zur Idee einer Dokumentation der Theater-AG-Arbeit an der Schule, treffen sich interessierte Kolleginnen und Kollegen, um mit der Video- und Theatergruppe erste Überlegungen zu einer gemeinsamen Arbeit anzustellen:

– Festlegen des gesamten Zeitraums der Dokumentationsphase
– Kennenlernen des geplanten Theaterstücks
– Film und Theater werden gegenübergestellt: Die Schülerinnen und Schüler sollen aus ihrer Sicht die Unterschiede zwischen Film- und Theaterdarstellung bzw. -vorstellung aufschreiben.

Ziel: Bewusstmachen der unterschiedlichen Wirkungen der Theater- und Filmdarbietungen. Die Schülerinnen und Schüler sollen die unterschiedlichen Inszenierungsformen sowie deren (Aus-) Wirkungen auf das Publikum erkennen. Die Schülerinnen und Schüler erfahren im Gespräch wichtige Fakten über die spezifischen Arbeitsweisen beim Film und im Theater.

Hausaufgabe: Lesen des ausgewählten Theaterstücks.

Phase 2: Film – Bühne – „abgefilmtes“ Theater

Das ausgewählte Theaterstück wird in der AG-Stunde diskutiert. Mögliche Organisationsformen werden besprochen. Die Gruppe erkennt die vorliegende Aufgabenstellung „Dokumentation der Entstehung eines Schultheaterstücks“. An das Videoteam wird somit die Anforderung gestellt, die Theater-AG auf ihrem Weg zu begleiten, die Entwicklungsstationen zu dokumentieren und das komplette Geschehen in eine eigene Rahmenhandlung einzubetten, ohne die Theaterproduktion zu beeinflussen.

Ziel: Anhand vom Lehrer mitgebrachtem Videomaterial sollen die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass die digitale Videotechnik dazu eingesetzt werden kann, Stimmungen und Entwicklungen auf und hinter der Bühne effektvoll darzustellen. Zeitebenen können kombiniert bzw. verwischt werden (Montage).

Phase 3: „Recherche“ und Arbeitseinsatzplan

Die Schülerinnen und Schüler werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe beschäftigt sich schwerpunktmäßig mit einer speziellen Aufgabe: Erkunden, wann die Möglichkeit besteht folgende Punkte näher unter die „Kamera“-Lupe zu nehmen:

– Schminkszenen
– Sprechübungssituationen
– Körpersprache
– Mimik, Gestik
– Herstellen der Requisiten, Kostüme
– musikalische Untermalung

Ein kleiner „Einsatzplan“ wird erstellt, der für alle sichtbar an der Tafel festgehalten und erläutert wird.

Ziel: Die Videogruppe soll eigeninitiativ ihre Aufgabenfelder verteilen und Zeitpläne aushandeln. Sie soll Drehort-Recherche betreiben und Protokolle erstellen lernen, um die anderen AG-Mitglieder im Plenum zu informieren.

Phase 4: Das Handling der (digitalen) Technik – die Kameraschulung

Zunächst gibt es eine Kameragrundschulung (Bedienungsanleitung) und eine theoretische Einführung (Perspektive, Kamerabewegung etc.). Freiwillige Theatergruppenmitglieder sind herzlich willkommen.

Filmsprache:

– Bilder
– Einstellungen
– Zeit und Bewegung
– Töne
– Gebärden und das gesprochene Wort
– ein Film, drei Einstellungen, u. a.

Bei der nun folgenden Aufgabenstellung ist wichtig, dass alle beteiligten Schülerinnen und Schüler jeweils vor und hinter der Kamera agieren. Nur so ist gewährleistet, dass sich die Kameraleute in die Schauspielerinnen bzw. Schauspieler und umgekehrt hineinversetzen können. Unverständnis für die eine oder andere Handlungssituation kann so weitgehend vermieden werden.

Aufgaben: Praktische Übungen zur Umsetzung des Gesehenen, jeweils in Partner- oder Gruppenarbeit. Auf einem Arbeitsblatt sind die wichtigsten Hinweise zur Kameraführung und Einstellungsübungen aufgeführt.

Ziel: Die Videogruppe und die Schauspielerinnen und Schauspieler sollen füreinander Verständnis gewinnen. Der praktische Übungsteil soll Sicherheit im Umgang mit der Technik vermitteln.

Phase 5: Das Handling der (digitalen) Schnitt-Technik

Die Einführung in Schnitt und Montage findet in der Video(groß)gruppe statt. Über einen Videobeamer erklärt der Lehrer die einzelnen Schritte am Schnittcomputer. Die einfache Handhabung dieses „Stand-alone"-Systems begreifen alle Schülerinnen und Schüler sehr schnell. In Kleingruppen (3-4 Personen) werden erste Erfahrungen am Schnittplatz gesammelt und einzelne Probesequenzen geschnitten, wobei die Aufnahmen der letzten Phase verwendet werden.

Während eine Gruppe am Schnittplatz arbeitet, entwerfen die anderen eine Rahmenhandlung ihrer Dokumentation unabhängig von der Theater-AG.

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass der Film durch die Montage erst sein „wahres" Gesicht bekommt. Die digitale Technik erleichtert manpulative „Eingriffe" und kann so die Aussage verstärken.

Phase 6: Kamera läuft – Dokumentation

Die Videogruppe begleitet die Theater-AG bei ihren einzelnen Arbeitsschritten und hält viele Einzelszenen in unterschiedlichen Einstellungsvarianten fest. Da nicht klar ist, wie schnell und wohin, aber auch mit welchen Schritten sich die Arbeit am Theaterstück entwickelt, ist eine exakte Zeitplanung und vorherige Festlegung der Arbeitszeit kaum möglich. Auch die ansonsten so dringend notwendige vorherige Erstellung eines Storyboards ist nicht oder nur rudimentär im Vorhinein möglich. Das „spartanische" Rückgrat erfordert somit von allen Beteiligten eine hohe Flexibilität.

Die filmische Dokumentation sollte ca. ein halbes Schuljahr in Anspruch nehmen.

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, ihre Zeit flexibel einzuteilen. Sie erfahren, dass durch Absprachen untereinander diese umfangreiche Aufgabe gerecht verteilt werden soll. Das bedeutet, dass nicht alle Mitglieder der Video-AG zu jedem geplanten Termin dabei sein müssen. Sie erfahren, welche Auswirkungen unterschiedliche Drehplätze bei unvorherzusehenden Witterungsbedingungen auf den gesamten Drehplan haben können.

Phase 7: Die Aufzeichnung – ganz nah dran!

Das Stück ist den Schülerinnen und Schülern aus einer Probeaufführung bekannt. So können sie sich den ungefähren Ablauf auf der Bühne vorstellen. Wichtig sind grobe Notizen und evtl. Skizzen zu den Wegen, die die Schauspielerinnen und Schauspieler während des Spiels gehen.

Das fertige Theaterstück wird aufgeführt. Drei Kameras stehen zur Verfügung:

- Kamera 1 filmt die Totale.
- Kamera 2 steht rechts der Bühne in halber Zuschauerraum-Entfernung von der Bühne. Sie spielt mit den Einstellungen, das heißt, sie filmt halbnah und nah.
- Kamera 3 positioniert sich links der Bühne im vorderen Drittel des Zuschauerraums und fängt Groß- und Detailaufnahmen ein.

Hier ist wichtig, dass die Kameraleute untereinander immer wieder Blickkontakt halten, sodass beim Wechsel einer Videokassette eine andere Kamera kurzzeitig aushilft den nicht besetzten Blickwinkel mit auszugleichen.

Ziel: Die Video-AG-Mitglieder erleben arbeitsteiliges Handeln und erfahren, wie wichtig Absprache, Kooperation und Disziplin innerhalb eines Filmteams sind. Auch während der Aufzeichnung sind die Kameraleute stets mit einem Auge bei den beiden Mit-Filmern, um notfalls zu reagieren.

Phase 8: Aus drei mach eins ...

Die Aufnahmen sind im Kasten. Nun gilt es, aus der Fülle des Videomaterials in mehreren Sichtungsstunden die brauchbaren Szenen und Einstellungen aller Aufnahmen herauszufiltern. Hierzu ist es ratsam, ein Schnittprotokoll mit der Benennung der einzelnen Szenen zu führen. Dies kann in Gruppenarbeit geschehen. Gemeinsam werden die ausgewählten Sequenzen dann besprochen und Überlegungen angestellt, wie sie letztendlich filmspezifisch montiert werden sollen.

Storyboardblätter sind für die nachträgliche Erstellung des so genannten roten Fadens des Theaterstücks sehr hilfreich.

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler lernen zu reduzieren. Sie sollen gemeinsam die Entscheidungen für und wider bestimmter Sequenzen treffen. Die arbeitsteilige Organisationsform erfordert ein hohes Maß an Selbstdisziplin und an sozialer Kompetenz.

Phase 9: Geschafft – die „zweite" Premiere

Die Szenen sind geschnitten und in der Reihenfolge nach Vorstellungen und Wunsch der Gruppe montiert. Fehlerhafte Tonstellen wurden nachsynchronisiert. Nun ist die richtige Präsentationsform ausschlaggebend für den Erfolg des Films. Folgende Punkte sollen bedacht und arbeitsteilig erkundet sowie erledigt werden:

- Präsentationsraum und Raumgröße
- Lichtverhältnisse (es darf nicht zu hell sein, gibt es Verdunkelungsmöglichkeiten?)
- Projektionsgerät (Videogroßprojektor – rechtzeitig vorbestellen)
- Überprüfen, ob die Projektionsfläche von allen Sitzen aus gut sichtbar ist
- Einladungen herstellen, eventuell mit einigen ausgedruckten Fotos aus dem Film
- Ankündigung über Plakate
- Filmemacherinnen und Filmemacher sollen nach der Vorstellung für Fragen und Antworten zur Verfügung stehen.

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler erfahren, wie wichtig ein angemessener Rahmen für die Darbietung ihres Produkts ist. Sie lernen mit Applaus aber auch Kritik umzugehen. Letztendlich wird ihnen der Unterschied zwischen Theater, abgefilmtem Theater und filmischer Inszenierung deutlich.

Erfahrungen und Ergebnisse

Das einfachste, klarste und sichtbarste Ergebnis ist das erstellte Video. Aus dieser Sicht kann das Projekt als gelungen bezeichnet werden; auch der Spaß kam bei der Arbeit nicht zu kurz.

Die Zielsetzung, Medienerziehung sozusagen zweigleisig zu betreiben, war sehr hoch gesteckt. Einerseits bedeutete es das Medium „Video" durchschaubar, handhabbar zu machen und zu seiner sinnvollen und kompetenten Nutzung anzuregen und (gleichzeitig) Theater zu erfahren, die eigene Einstellung zum Theater zu verändern und dadurch auch die Kommunikationskompetenz zu erhöhen oder einfach nur zum Schauspiel zu

motivieren. Insbesondere die zeitliche Abhängigkeit von den Fortschritten der Theater-AG brachte die Organisation und damit auch die Planungssicherheit immer wieder in Schwierigkeiten. Dadurch gingen teilweise Motivationen, die im hohen Maße vorhanden waren, verloren.

Andererseits lag gerade in dem ständigen Nebeneinander von Theater und Video ein nicht zu unterschätzender medienerzieherischer Effekt, der auf andere Weise kaum zu erreichen ist. Selten dürfte es Schülerinnen und Schülern so eindrücklich klar geworden sein, dass ein Film/Video nur sehr bedingt etwas mit der realen Situation zu tun hat, sondern eine Scheinwirklichkeit wiedergibt, die erst beim Schnitt im Studio entsteht. Die völlig unterschiedlichen Arbeitsbedingungen sind den Schülerinnen und Schülern in der parallel laufenden Theater- und Videoproduktion sehr deutlich in das Bewusstsein gerückt (Theater: chronologisch; der zeitlich logische Ablauf gibt die Bedingungen vor; Video: orts-/ terminabhängig; alle notwendigen Szenen werden am Set gedreht, der zeitlich-logische Ablauf ergibt sich durch den Schnitt).

Lange war es fraglich, mit welchem Videoschnittsystem gearbeitet werden sollte. Die Anschaffung von Casablanca war letztlich eine Entscheidung für das sehr einfache Handling dieses Systems. Alle Beteiligten kamen nach kurzer Einarbeitungszeit auf Anhieb mit diesem System zurecht. Die Entscheidung galt bis zum Ende des Projektes als richtig.

Die leichte Handhabbarkeit hatte aber auch ihre Nachteile, da besonders von Schülerinnen und Schülern der Klassenstufe 7 ständig versucht oder vorgeschlagen wurde möglichst oft und möglichst viele Effekte einzubauen. Dadurch wurde nicht nur die Rechenzeit erheblich in die Länge gezogen, sondern auch eine sehr unerwünschte Unruhe in das Video gebracht. Diese Erfahrung korrelierte mit der Vorstellung einiger Schülerinnen und Schüler, dass Video unbedingt etwas mit „Action“ zu tun haben müsse. Trotz längerer Schulungen und intensiver Bemühungen war es sehr schwierig, ruhige Szenen ohne Zoom, Schwenk oder Fahrt drehen zu lassen. Das schlug sich dementsprechend beim Schnitt nieder. Auch hier war es ausgesprochen schwierig, das Bemühen um wirklich exakte Schnitte in die Realität umzusetzen. Das Hauptinteresse liegt hier wohl eher im Prinzipiellen. Wenn man das Prinzip verstanden hat und es an zwei oder drei interessanten Szenen ausprobieren kann, dann reicht das vollkommen aus. Das

Interesse am Produkt, am Gesamtergebnis ist vor allem bei älteren Schülerinnen und Schülern stärker ausgeprägt, sodass sich ein solches Projekt eher bei den Klassen 9 und 10 anbietet als bei den Klassen 6 bis 8.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Grundidee der Kombination Video und Theater medienerzieherisch und unter ganzheitlichem Erziehungsaspekt sehr gut und richtig war. Der Umfang (thematisch, inhaltlich) zog aber einen Zeitrahmen nach sich, der von jüngeren Schülerinnen und Schülern nur schwer durchzuhalten ist. Auch die ständig wechselnde Arbeitsintensität führt eher zu einer nachlassenden Motivation. Es ist deshalb wahrscheinlich sinnvoller, sich zunächst auf ein kleineres, kompakteres Thema mit sehr exakter inhaltlicher und zeitlicher Festlegung zu beschränken. Die gleiche Thematik ließe sich unterrichtlich sehr gut z. B. an einem kurzen Sketch oder szenischem Spiel in einer Klasse erarbeiten. Auch hier wären die Vor- und Nachbereitungen zu erfassen und darzustellen, sie wären zeitlich jedoch besser überschaubar. Auf die Kontrastierung Theater/Video würde ich allerdings aus den oben genannten, positiven Gründen nicht so schnell verzichten. Ein solches Projekt lässt sich fächerverbindend zwischen den Fächern Deutsch und Kunst realisieren, am besten wohl projektartig oder epochal. Der komplette, endgültige Schnitt könnte dann durch eine AG, die aus diesem Projekt hervorginge, erledigt werden.

Unbedingt positiv ist im Vergleich zu herkömmlichen (analogen) Schnittmöglichkeiten die digitale Bearbeitung zu bewerten – egal wie und an welchem Thema sie letztlich realisiert wird. Die Möglichkeiten, Video und damit auch Fernsehen durchschaubar zu machen ohne es moralisch zu bewerten, sind unvergleichlich größer und besser. Ein Bluebox-Effekt – im eigenen Video nachvollzogen – hat eine weitaus größere und nachhaltigere Wirkung als tausend theoretische Erklärungen. Mithilfe des digitalen Schnitts können Schülerinnen und Schüler Fernsehbedingungen so nachvollziehen, dass sie von ihnen als Fernsehen akzeptiert werden und damit auch an eine kompetente Bewertung herangeführt werden, wann etwas gut oder angemessen eingesetzt wird und wann es bloße Effekthascherei ist. Die digitalen Schnittmöglichkeiten sollten gerade wegen ihrer einfachen Handhabbarkeit und hohen Effizienz allen Schulen zur Verfügung stehen.

3.4 Gymnasium: „Toothbrush“ – Werbung im Fernsehen

Theodor-Heuss-Gymnasium, Pforzheim
Swantje Stein

Vorbemerkung

Nach einer Phase der Untersuchung visueller und sprachlicher Manipulationstechniken der Werbung anhand ausgewählter Werbespots aus dem Fernsehen und einer Einführung in die Kameratechnik entwarfen die Schülerinnen und Schüler ein Storyboard zu einem deutschen Lied, das „Toothbrush“ heißt und im Rap-Stil für das Zähneputzen wirbt. Der Text ist an sich schon parodistisch angelegt und erleichterte die Umsetzung in Bilder, die Strategien der Werbung zeigen.

Das Ziel war dem Alter der Schülerinnen und Schüler entsprechend einerseits die Hinführung zu kritischen Erkenntnissen über die Absichten und Mittel der Werbung und andererseits die kreative, parodierende Umsetzung in einen Musikvideoclip. Zudem sollten alle Schülerinnen und Schüler dieser Klasse als Schauspielerinnen bzw. Schauspieler und/oder Kameraleute hinter die Kulissen des Filmmediums geführt werden. Anschließend setzten die Schülerinnen und Schüler bei der Fertigstellung des Videoclips am Schnittcomputer Manipulationstechniken des Filmmediums selbst ein.

Der Weg zu diesem Ziel war die aktive Umsetzung der Werbeerfahrungen der Kinder in einen Videoclip, der mittels Kreativität und Spaß eine pädagogische Botschaft, nämlich die Aufforderung zum Zähneputzen, in einer den kindlichen Seh- und Hörgewohnheiten angemessenen Weise, gestaltet. Gerade der Rap-Rhythmus des Songs unterstützt das Ziel, Werbung zunächst als Teil der Kinder- und Jugendkultur zu akzeptieren, um Widerwillen und Unverständnis dem kritischen Zugang gegenüber zu verhindern.

Technische Ziele:

- Prinzipien der Filmsprache erlernen und praktisch umsetzen
- strukturiertes Vorgehen bei der Planung eines Videoclips
- Umgang mit grundlegenden Möglichkeiten der Videokamera
- Umgang mit Schnittcomputer und dabei Verfremdungs- und damit Manipulationseffekte einsetzen
- Veränderung z. B. des Tempos, der Farbe, des gewählten Ausschnitts durchführen.

Kognitive Ziele:

– bewusster Umgang mit dem Medium

– Entillusionierung bzw. Entmystifizierung der medialen Welt (Film ist kein reines Abbild der Wirklichkeit, sondern ein künstliches Produkt)

– Kennenlernen einiger sprachlicher, auditiver und visueller Arbeitsweisen von Werbung mit denen Aussagen manipulativ gestaltet werden (z. B. Wiederholung von sprachlichen Aussagen und Bildimpulsen; Alliteration u. a. rhetorische Mittel).

Soziale und kreative Ziele:

– partnerschaftliches Arbeiten von Lehrerinnen und Lehrern und Schülerinnen und Schülern, dem Bildungsauftrag der Schule entsprechend

– Lernen, Absprachen zu treffen und sich auf gemeinsame Vorgehensweisen zu einigen

– Tätigkeiten wie Kameraführung und Rollenspiel koordinieren und aufeinander abstimmen

– erworbene Fähigkeiten anderen erklären und sie z. B. bei der Benutzung der Kamera anleiten

– neue Fähigkeiten an sich und anderen entdecken.

Durchführung

Die Klasse 6 besteht aus 31 Schülerinnen und Schülern. Es stehen mehrere Kameras zur Verfügung, sodass die Klasse in kleine Filmteams eingeteilt werden kann. Gleichzeitig können somit verschiedene Spots oder Szenen eines Spots gedreht werden. Andere bearbeiten bereits aufgenommene Sequenzen am Schnittcomputer. Falls die Klasse nicht über eine Doppelstunde Deutsch verfügt, ist es günstig, angrenzende Stunden von anderen Kolleginnen oder Kollegen zu leihen oder gleich mit dem Kunstlehrer oder der Kunstlehrerin fächerverbindend zusammenzuarbeiten.

Als Unterrichtsmethoden wechseln Unterrichtsgespräch, Stillarbeit und Gruppenarbeit einander ab. Die Lehrkraft lenkt den Unterricht vorwiegend in der theoretischen Phase, in den praktischen Phasen arbeiten die Schülerinnen und Schüler hauptsächlich selbstständig, zwar unter Aufsicht, aber eigenverantwortlich. Die Lehrerin unterstützt dabei Entscheidungsfindungsprozesse und achtet auf Koordinierung und abwechselndes Arbeiten an Kamera und am Computer, vor allem einige Mädchen brauchen Ermutigung zur Teilnahme an technischen Arbeiten.

Kamera und Computerprogramm muss der Lehrer bzw. die Lehrerin vorher ausreichend kennen, um eine Einführung geben zu können. Das Casablanca-System erweist sich als rasch erlern- und leicht anwendbar, sozusagen selbsterklärend, sodass die Schülerinnen und Schüler beim eigenständigen Arbeiten von allein große Forschritte machen können und durch Herumexperimentieren sehr viele Möglichkeiten des Programms nutzen lernen. Einige Schülerinnen und Schüler, die schon Erfahrungen mit Computern haben, können anderen behilflich sein und damit die sozialen Beziehungen vertiefen.

Theoretische Phase:
Die ersten drei Unterrichtsstunden dienen der Analyse von Fernsehwerbung unter der Fragestellung, mit welchen sprachlichen und visuellen Elementen Werbung arbeitet. Als Beispiele werden ein Fanta-Limette-Spot, ein Yogurette-Spot und ein Spot über Fielmann-Brillen gezeigt und besprochen.

Schließlich erarbeiten die Schülerinnen und Schüler ein Storyboard für einen eigenen Filmclip und wenden dabei Kameraeinstellungen und ihre Bezeichnungen an.

Praktische Phase:
Zunächst lernen die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit Kamera und Schnittcomputer. In den darauf folgenden Wochen drehen sie an verschiedenen Schauplätzen, z. B. im Schulhof, in der Toilette, an der Straße und im Krankenzimmer der Schule.

Zwischendurch werden einzelne Szenen besprochen und – wenn nötig – verändert. Beim Schneiden selbst bekommen die Schülerinnen und Schülern noch die eine oder andere Idee, die dann neu verfilmt werden muss. Die Requisiten stammen hauptsächlich von den Schülerinnen und Schülern; so bringt beispielsweise ein Schüler Kunstblut für eine Szene, in der Zahnfleischbluten im Mittelpunkt steht, mit. Eine Schülerin hat die Idee Mundgeruch durch einen Nebel aus Mehl darzustellen, den sie, verdeckt hinter der Schauspielerin stehend, hochbläst, sobald diese den Mund öffnet.

Die Einführung in die Arbeit mit dem Schnittcomputer gestaltet sich in dieser großen Gruppe nicht einfach. Einige Schülerinnen und Schüler dürfen für alle sichtbar (unter Zuhilfenahmen eines Videogroßprojektors) Szenen schneiden oder einen kleinen Effekt

einbauen. Der Hauptteil dieser Arbeit findet aber – in wechselnder Zusammensetzung – an Freitagnachmittagen statt.

Beschreibung der Unterrichtseinheiten

Unterrichtseinheit 1: Absichten von Werbespots kennen lernen

Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass Werbung gewisse Emotionen und Lebensgefühle weckt und einsetzt, um das beworbene Produkt letztendlich zu verkaufen. Die Werbung bedient sich dabei bei Werbespots in der Regel visueller, auditiver und sprachlicher Mittel bei der Umsetzung.

Verlauf: Die Lehrerin hat im Vorfeld einige Werbespots angeschaut und einen geeigneten Werbespot aus dem Fernsehen aufgenommen. Zu Beginn werden die Schülerinnen und Schüler durch das Zeigen der ersten Sequenz eines Werbespots langsam an die Thematik herangeführt, hier eine Kamerafahrt auf eine in grünes Licht getauchte Waldlichtung. Auf der Wiese in der Waldlichtung findet eine Party statt. Die im Unterrichtsgespräch festgestellte Wirkung ist eine geheimnisvolle Stimmung. Nun wird der Spot in ganzer Länge gezeigt.

Aufgabe: Die Schülerinnen und Schüler tragen für sich ihre Notizen in das ausgeteilte Arbeitsblatt (*Material A*). Der Spot wird am besten mehrfach gezeigt oder an bestimmten Stellen angehalten.

Ergebnis: Im anschließenden Unterrichtsgespräch werden die Notizen besprochen. Es wird deutlich, dass der Werbespot mit verschiedenen Mitteln, hier die Übertreibung, arbeitet. Verfremdungen durch Farbe, Wiederholungen werden erkannt, sowie die Ansprache der jugendlichen Zielgruppe mittels „fetziger“ Musik, grellen Farben und schnellen Schnitten. Die Ergebnisse werden im Einzelnen auf einer Folie für alle sichtbar festgehalten.

Unterrichtseinheit 2: Image – ein Produkt mit Assoziationen

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, dass Veränderungen des Images von Produkten durch Assoziationen mit anderen Produkten oder aus anderen Bereichen wie z. B. Emotionen erreicht werden.

Verlauf: Das Unterrichtsgespräch wird mit einer Frage eröffnet: Was verbindet ihr mit Schokolade? Im Anschluss wird der Yogurette-Spot gezeigt.

Aufgabe: Die Schülerinnen und Schüler äußern und besprechen ihren ersten Eindruck über den Yogurette-Spot. Sie vergleichen diesen Eindruck mit den von ihnen zuvor gemachten Vorstellungen von Schokolade. Sie arbeiten die Unterschiede heraus. Der Yogurette-Spot wird erneut in Einzelsequenzen gezeigt, wobei sich die Schüler und Schülerinnen mithilfe eines Arbeitsblattes (*Material B*) auf die einzelnen Bestandteile und

deren Inszenierung konzentrieren. Diese sollen sie möglichst genau in das Arbeitsblatt eintragen.

Ergebnis: Während der Besprechung der Eintragungen in das Arbeitsblatt wird die manipulative Wirkung der Werbung sehr deutlich herausgearbeitet. Die Auswertung ergibt, dass das eigentlich negative Image der Schokolade als Dickmacher durch die assoziationsreiche Präsentation der Bestandteile Joghurt und Erdbeeren als frisch, kalorienarm und gesund umgewertet wurde. Zusätzlich wird außerdem erkannt, dass Werbung oft stark mit sinnlichen Wahrnehmungen und Erotik spielt. Als Zielgruppe werden junge, figurbewusste Frauen genannt.

Wenn noch Zeit vorhanden ist, kann ein weiterer Werbespot zum Thema Essen besprochen werden, z. B. Clips, in denen animierte Szenen hinzugefügt sind, die die Zielgruppe Kinder ansprechen sollen.

Unterrichtseinheit 3: Filmsprache – Kameraeinstellung – Storyboard – Werbung als (Kurz-) Film

Die Schülerinnen und Schüler sollen die Filmsprache mit den wichtigsten Kameraeinstellungen kennen lernen. Sie sollen erkennen, dass Werbespots mit abwechslungsreichen und schnellen Schnitttechniken arbeiten. Die Schülerinnen und Schüler lernen außerdem, dass die Werbung gerne mit Zitaten aus Filmgenres arbeitet, um bestimmte Wirkungen zu erzielen.

Verlauf: Ein Werbespot von „Fielmann" wird gezeigt, jedoch nicht ganz bis zum Schluss. Kurz vor Nennung des Markennamens des Fielmann-Spots wird die Vorführung beendet.

Aufgabe: Was macht den Inhalt aus? Wodurch wird die Spannung erzeugt? Die Besprechung der Assoziationen zu Detektivfilmen wird deutlich. Nun wird der Schluss gezeigt und die Wirkung besprochen.

Im Folgenden wird ein Arbeitsblatt zu Kameraeinstellungen verteilt und die Wirkung der einzelnen Einstellungen besprochen.

Der Fielmann-Spot wird erneut vorgeführt, jedoch bei jeder Einzelszene angehalten. Die Schülerinnen und Schüler zeichnen mithilfe eines zuvor ausgeteilten Arbeitsblattes die jeweilige Szene in das Storyboard ein.

Ergebnis: Durch das Ausfüllen des Arbeitsblattes erhalten die Schülerinnen und Schüler ein fast fertiges Storyboard. Bei der Ergebnissicherung (durch die Lehrerin) wird noch einmal zusammengefasst, dass Spannungen in Werbespots durch Anlehnung und Assoziationen zu anderen Filmgenres erzeugt wird. Dies gelingt unter anderem durch die

Schnitttechnik, die bei der Werbung vor allem mit schnellen und gegensätzlichen Schnitten (Detail – Totale) arbeitet.

Unterrichtseinheit 5: Der Umgang mit der Kamera und dem Schnittcomputer (Doppelstunde)

Die Schülerinnen und Schüler sollen den Umgang mit der Kamera kennen lernen, also Aufnahme, Schwenks und Zoom. Sie probieren die verschieden Einstellungen aus, z. B. Totale, Detailaufnahme etc.

Eine Einweisung in den Schnittcomputer erfolgt wie auch bei der Kamera durch die Schülerinnen und Schüler.

Verlauf: Zuerst werden drei Gruppen gebildet. Je zwei Schülerinnen bzw. Schüler einer Gruppe werden von der Lehrkraft in die Bedienung der Kamera eingewiesen. Nach etwa 10 Minuten werden die Videosequenzen in den Schnittcomputer eingespielt. Schülerinnen und Schüler, die die Kamera schon „kennen", werden am Schnittcomputer eingewiesen und arbeiten am Video, bis andere sie ablösen.

Aufgabe: Nach der Einweisung durch die Lehrerin, den Aufnahmen und die Einspielung derselben in den Schnittcomputer, wenden sich die eingewiesenen Schülerinnen und Schüler der detaillierteren Ausarbeitung des Storyboards mit Regieanweisungen und Requisiten zu.

Ergebnis: Die Schülerinnen und Schüler gewöhnen sich neben der anderen Perspektive hinter der Kamera an das Gefilmtwerden. Die Kenntnisse über Kamera und Schnittcomputer werden weitestgehend von den Schülerinnen und Schülern aneinander innerhalb der Gruppe weitergegeben.

Hinweis: Die Kamera kann an einen Fernseher angeschlossen werden, der die aufgenommenen Bilder direkt für alle sichtbar macht. Gleichzeitig findet eine Aufnahme auf Video statt, die am Schnittcomputer bearbeitet werden kann.

Unterrichtseinheit 6: Abschluss der Filmarbeiten (mehrere Stunden)

Die Schülerinnen und Schüler sollen sich mit anderen Schülerinnen und Schülern absprechen und sich aufeinander einstellen sowie die Koordinierung verschiedener Tätigkeiten lernen.

Verlauf: Ideal wäre die Einteilung der Schülerinnen und Schüler in verschiedene kleine Filmteams mit Kamera, die jeweils von einem Regisseur bzw. einer Regisseurin geleitet werden. So kann die Lehrerin beratend herumgehen.

Man kann das Filmen vereinfachen, indem man vorher schon die einzelnen Strophen bzw. Szenen mit der Stoppuhr stoppt, sodass Kassettenrekorder, die bei mehreren Gruppen in

einem Raum zu gegenseitigen Behinderungen führen können, nicht notwendig sind. Allerdings braucht man dann genauere Anweisungen für die Schauspielerinnen und Schauspieler.

Aufgabe: Die Schülerinnen und Schüler verfilmen die einzelnen Szenen des Storyboards unter Einsatz von Requisiten weiter.

Ergebnis: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Selbstständigkeit. Sie lernen Funktionen wie die Bedienung des Kassettenrekorders und der Kamera aufeinander abzustimmen.

Weitere Unterrichtseinheit: Nach Abschluss der Filmarbeiten (evtl. Nachmittagsstunden). Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, den Schnittcomputer zu bedienen und z. B. Effekte einzusetzen und zu nutzen.

Verlauf: Die Filmszenen der einzelnen Gruppen werden auf den Schnittcomputer überspielt.

Aufgabe: Die Schülerinnen und Schüler schneiden die überspielten Filmszenen aneinander. Die Filmszenen werden mittels Effekten verändert und die Vertonung „Toothbrush“ wird eingespielt.

Ergebnis: Die Schülerinnen und Schüler lernen taktgenaues Schneiden. Außerdem lernen sie nun aktiv, welche Veränderungen der Einsatz von Effekten auf die aufgenommen Bilder je nach ausgewähltem Ausschnitt, Farbe bewirkt. Entscheidungen werden nach gemeinsamen Beraten auch gemeinsam getroffen. Die Meinung anderer wird akzeptiert. Am Ende steht der gemeinsam entwickelte und gefilmte Werbespot „Toothbrush“

Materialien und Literatur

Baacke/Sander/Vollbrecht: Kinder und Werbung, Schriftenreihe des Bundesministeriums für Frauen und Jugend, Band 12, Stuttgart 1993

Lange/ Didszuweit: Kinder, Werbung und Konsum, Offenbach 1997

„Toothbrush“ – Musik: Pigor / Eichhorn / Rinnert, Text: Pigor, verlegt bei ROOF Music GmbH, Bochum. Aus der CD: „Pigor singt, Benedikt Eichhorn muss begleiten“. Im Vertrieb von INDIGO, Bestell-Nummer 91362 – ISBN 3-933686-14-8

Material A: Spots unter der Lupe

Wofür wirbt der Spot?	
Wer sind die Hauptpersonen?	
Welche Eigenschaften haben sie?	
Was geschieht im Spot ? (Geschichte in Stichworten beschreiben)	
Wie ist der Spot – witzig, spannend, mit Action?	
Beschreibe die Stimmung!	
Wie wird die Stimmung erzeugt (Farbe, Musik, Sprecherstimme)?	
Was für einen Slogan gibt es?	
Wie oft wird das Produkt gezeigt?	

Abgewandelt nach dem Vorbild aus: „Kinder, Werbung und Konsum“, Lange/Didszuweit (Hg.), Offenbach 1997

Material B: Spots unter der Lupe

Für was wirbt der Spot ?	
Aus welchen Bestandteilen besteht das Produkt?	
Welche Eigenschaften dieser Bestandteile werden genannt?	
Wie lautet der Slogan?	
An wen richtet sich der Spot, wer ist seine Zielgruppe?	
Worin liegt die Botschaft des Spots?	

3.5 Gymnasium: Thema Surrealismus – „Meta und Morph“

Theodor-Heuss-Gymnasium, Pforzheim
Sönke Maier

Vorbemerkung

Nach einer grundlegenden und ausführlichen Untersuchung über das Medium Film als ästhetisches Gestaltungsmittel im Zusammenhang mit der übergeordneten Idee des Surrealismus sollen die erarbeiteten formalen Mittel mit eigenen surrealistischen Einfällen verknüpft und in einer praktischen Filmarbeit erprobt werden.

Neben den „klassischen“ Arbeitsbereichen der Kunst wie Malerei, Grafik, Druckgrafik, Plastik und Architektur haben auch die so genannten „Medien“ seit längerer Zeit ihren festen Stammplatz in den Lehrplänen fast aller Altersstufen. Diese Tatsache geht auf die zum Teil erbittert ausgetragenen Kämpfe zwischen den unterschiedlichen fachdidaktischen Anschauungen Ende der 60er- und Anfang der 70er-Jahre zurück.

Der Begriff „Neue Medien“ taucht vermutlich zum ersten Mal 1971 bei Heino R. Möller auf. Er kritisiert die Beschränkung der seinerzeit aktuellen Kunstpädagogik auf rein künstlerische Unterrichtsgegenstände, d. h. sowohl die Betrachtung von historischen und zeitgenössischen Kunstwerken als auch die davon abgeleitete praktische Arbeit widersprächen der sozialen und politischen Realität. Aus diesem Grund ergänzt Möller den Themenkatalog um die für ihn wichtigsten ästhetischen Kennzeichen augenblicklicher Wirklichkeit:

1. Fotografie
2. Werbung
3. Zeitung und Illustrierte
4. Film
5. Fernsehen
6. Comics

(Aus heutiger Sicht wären Video und Internet sowie die generell weltweite Datenvernetzung hinzuzufügen.)

Möller kam es seinerzeit – zeitgeschichtlich bedingt – hauptsächlich darauf an, durch die Behandlung der neuen Medienthemen im Unterricht die Schülerinnen und Schüler zur Gesellschaftskritik zu erziehen, sie dadurch dazu zu befähigen, herrschende Machtstrukturen aufzudecken und zu verändern.

Medien sind ein fester Bestandteil unserer ästhetischen Alltagskultur, sie prägen und steuern unsere Wahrnehmungsprozesse und sind in höchstem Maße für unsere Wertebildung und soziale Interaktion verantwortlich; sie sind als Unterrichtsgegenstand unbedingt notwendig.

Für das durchgeführte Projekt gilt jedoch nicht der von Möller herausgestellte, ausschließlich kritische Ansatz, sondern es war einerseits beabsichtigt, ausgehend von einer kunsthistorischen Position, für die Schülerinnen und Schüler die sich gegenseitig befruchtende Wechselwirkung zwischen einer neuen ästhetischen Idee und einem neuen Medium sichtbar zu machen. Andererseits sollten die Schülerinnen und Schüler Strukturen, Möglichkeiten und Grenzen des Mediums Film hinsichtlich eines ästhetischen Anspruchs erkennen und durch die Erfahrungen der folgenden Eigenproduktion den eigenen Urteilsspielraum vergrößern.

Der Lehrplan für Kunst, Grundkurse 12 und 13, schreibt neben den allgemein gehaltenen Inhalten und Hinweisen, wie „Werkbetrachtung“, „Erkennen von Zusammenhängen und Entwicklungen an ausgewählten Beispielen der Kunstgeschichte“ oder „Bildnerisch-praktische Auseinandersetzung mit einem Werk“, auch die Behandlung der vom jeweils gültigen Abiturerlass abhängigen „Kunsthistorischen Reihe“ vor.

Unter dem Thema „Farbe“ sollen für das 20. Jahrhundert Matisse, Kirchner, informelle Malerei und Aktuelles behandelt werden. Surrealismus oder surrealistische Maler werden nicht genannt. Geht man davon aus, dass der Expressionismus zu Beginn des 20. Jahrhunderts die Dimension der emotionalen und psychologisierenden Selbst- und Weltsicht in der Kunst eröffnet, kann der Surrealismus grob als konsequente Folgeentwicklung gesehen werden.

Die zügige Vorarbeit in Klassenstufe 12 und der Umstand, dass keiner der Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer Kunst als Abiturprüfungsfach wählen würde, waren die wesentlichen Voraussetzungen für die Durchführung des Projekts.

Durchführung

Der Grundkurs setzte sich aus 17 Teilnehmern zusammen, darunter sechs Schülerinnen und elf Schüler. Zwei Schüler stießen am Schuljahresanfang aus aufgelösten Grundkursen dazu. Das Projekt begann Ende Oktober 1998 und endete vor den Osterferien 1999. Durchgeführt wurde das Projekt innerhalb des regulären Unterrichts (Freitags, fünfte und sechste Unterrichtsstunde).

Das Projekt gliederte sich in eine vorbereitende Theoriephase und eine praktische Arbeitsphase. Die Vorbereitungsphase war geprägt durch lehrerzentrierten Unterricht, also Vortrag, moderiertes Gespräch, Zusammenfassung und Leistungskontrolle (Klausur); die Praxis war ausschließlich durch schülerzentrierte Organisationsformen bestimmt. Zu Beginn dieser Phase fanden sich drei Vierergruppen und eine Fünfergruppe, die bis zum Projektende so zusammenarbeiteten.

Die Theoriephase fand in der vom Stundenplan festgelegten Unterrichtszeit statt, Film- und Nacharbeit fanden zu unterschiedlichen Zeiten außerhalb, also an entfernten Drehorten und am Schnittcomputer in der Kreisbildstelle, statt.

Beratungen und Korrekturen wurden nach Bedarf vereinbart, Präsentation und Abschlussbesprechung fanden wieder zur normalen Unterrichtszeit statt.

Beschreibung der einzelnen Unterrichtsphasen

Theoriephase 1

Die Schülerinnen und Schüler sollen Kenntnisse über den Surrealismus als Kunstform und seine historische Einordnung erwerben. Die Wesensmerkmale der Malerei/Stilkunde und die Theorie und Wirkung des Surrealismus sollen die Schüler kennen, ferner sollen die psychologische und gesellschaftliche Dimension sowie Kenntnisse über die wichtigsten Vertreter erlangt werden.

Vorgehen: Durch die Betrachtung von Beispielen (Magritte, Ernst, Dali) werden unterschiedliche malerische Zugriffsweisen veranschaulicht und erarbeitet. „Das surrealistische Manifest“ André Bretons wird gelesen, einer inhaltlichen Textanalyse unterzogen und diskutiert.

Ergebnis: Der erste Teil der Theoriephase verlief wie gewöhnlich, schließlich sind Werkanalysen und Textarbeit für die Schülerinnen und Schüler nichts Neues.

Theoriephase 2

Die Schülerinnen und Schüler erwerben Wissen über erste filmische Versuche vor surrealistischem Hintergrund. Sie lernen die wesentliche Werke Luis Bunuels mit den inhaltlichen und formalen Merkmalen kennen und erhalten einen Überblick über Bunuels Leben. Allgemein erhalten die Schülerinnen und Schüler Kenntnisse über die filmische Sprache (bildnerische Mittel).

Vorgehen: Folgende Filmbeispiele von Luis Bunuel werden betrachtet und besprochen:

– „Ein Andalusischer Hund“ (1929)

– „Das Goldene Zeitalter“ (1930)

– „Der diskrete Charme der Bourgoisie“ (1972)

Ein Filmbeispiel von Marcel Marien (1964) wird ebenso aufgeführt.

Ergebnis: Der zweite Teil gestaltete sich im Vergleich zum ersten in doppelter Hinsicht schwieriger. Einerseits galt es, die ungewohnten Filmbilder Bunuels zu verarbeiten und zu ordnen, andererseits musste ein Vokabular zur Filmanalyse entwickelt werden bzw. eine Übersicht über die bildnerischen Mittel des Films und deren Wirkungsweisen erstellt werden. Nach einem Arbeitsblatt wurde ein kurzes Filmbeispiel ausführlich analysiert und besprochen. Diese Analyse ergab, dass die Gestaltungsmöglichkeiten des Films als ideales Mittel surrealistischer Vorstellung angesehen werden:
- Gedankliche Assoziationen als zeitliche Bilderfolge
- Veränderung der physikalischen Raum-Zeit-Einheit
- Verfremdung von Bild- und Tonzusammenhängen

Für die folgende Praxisphase konnte die Aufgabenstellung nun formuliert werden: „Entwicklung einer surrealistischen Filmsequenz, Länge ca. 2-4 Minuten, der inhaltlichen Idee entsprechend sind geeignete bildnerische Mittel auszuwählen. Inhaltlich sollen typisch surrealistische Elemente angestrebt werden (Absurdität, Provokation, Verunsicherung u. ä.).“

Praxisphase 1

Die Schülerinnen und Schüler sollen die formaltechnischen Vorgänge der Filmarbeit kennen. Sie sollen weiter Kenntnisse über die Handhabung der Filmgeräte und der Arbeit am Schnittcomputer erlangen. Sie erfahren Kompetenzverteilung innerhalb der Arbeitsgruppen sowie die selbstkritische Auseinandersetzung mit den Arbeitsergebnissen.

Vorgehen: Kurzfilme werden nach thematischer Vorgabe in Arbeitsgruppen erstellt, ad hoc Präsentation und Kurzkritik. Den Schülerinnen und Schülern werden in die

Arbeitsweise des Schnittcomputers eingewiesen und führen eigene Schnittübungen durch.

Praxisphase 2

Die Schülerinnen und Schüler sollen eine Filmsequenz nach der formulierten Aufgabenstellung erstellen. Sie wenden ihre bereits erworbenen Kenntnisse aus Theorie und Praxis an. Sie arbeiten selbstständig mit Kamera und Computer.

Vorgehen: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene Bild-, Film- und Handlungsideen und halten die verbalen/bildlichen Skizzen als Storyboard und Drehbuch fest. Sie erstellen einen Zeitplan und klären, teilweise mithilfe des Lehrers, sowohl technische als auch logistische Probleme (Drehort, Drehzeit, Darsteller und Darstellerinnen, Weitergabe von Arbeitsmaterial, Computerbenutzung etc.)

Ergebnis: Das eigen erstellte Material wird entsprechend vor den Gruppen dargestellt und gewertet. Wie geplant entstanden vier Filme:
„Tod?“ (1 Minute)
„Meta und Morph“ (54 Sekunden)
„Buffalo Soldier“ (7 Minuten)
„Tetanus“ (5 Minuten)

Ergebnisse und Erfahrungen

Die Umsetzung des Themas „Tod?“ wich im Endergebnis fast gänzlich vom Entwurf ab, weil die Grundidee, die größtenteils auf der Bluebox-Technik beruhen sollte, sich am Computer doch nicht verwirklichen ließ. Die Gruppe hatte meistens reflektierende Hintergründe benutzt, sodass aus ca. vierzig Minuten Filmmaterial kaum Brauchbares übrig blieb. Die Gruppe musste deshalb innerhalb einer Woche ihre Idee modifizieren, neue Szenen filmen und schneiden. Der Filmschnitt erfolgte ausschließlich mit dem Adobe-System.

Das Ergebnis „Meta und Morph“ (*Material A-C*) entsprach nahezu völlig der Anfangsidee und erwies sich als professionell computerbearbeitete Sequenz, weil ein Gruppenmitglied privat über jahrelange Erfahrung, technisches Know-how und notwendige Geräte verfügte. Auch diese Gruppe benutzte das Adobe-System.

„Buffalo Soldier“ und „Tetanus“ unterschieden sich nicht nur durch die Filmlänge von den Vorgängern, sondern beide waren als echte Spiel- bzw. Kurzfilme mit durchgängiger Handlung konzipiert. Beide zeigten auch – mehr als die beiden kurzen Filme – originelle, wirklicher surrealistischer Tradition folgende Ideen. Hier wurden, je nach Verfügbarkeit, sowohl Adobe als auch das Casablanca-System eingesetzt.

Im Abschlussgespräch bestätigten alle Schülerinnen und Schüler ihre in diesem Projekt gemachten positiven Erfahrungen. Hinsichtlich des normalen Schulalltags begrüßten sie besonders die selbstständige und eigenverantwortliche Arbeit während der Schlussphase. Als unangenehm und in einem Fall als schwer frustrierend wurden die technischen Probleme, die aus Gründen technischer Unerfahrenheit nicht vorauszusehen waren, empfunden. Deshalb wurde vorgeschlagen, die Arbeit mit und an den technischen Geräten in einer besonderen Übungsphase zeitlich auszudehnen und zu intensivieren. Trotzdem waren die Schülerinnen und Schüler mit beiden Schnittprogrammen schnell vertraut und konnten selbstständig damit arbeiten. Eindeutige Präferenzen wurden zwar keine genannt, jedoch beurteilten diejenigen, welche mit beiden Systemen Erfahrungen sammelten, Casablanca als das einfachere und deshalb als sicherer. Kritisiert wurde auch – für Abiturienten verständlich – der Zeitpunkt der intensivsten Arbeitsphase kurz vor dem schriftlichen Abitur. Diese Phase dauerte vier Wochen. Neben den unterschiedlichsten technischen Anforderungen hatten einige wenige Schülerinnen und Schüler nach eigener Aussage auch Probleme mit dem inhaltlichen Anspruch, d. h. die Umsetzung surrealistischer Anschauung fiel ihnen offensichtlich schwer. Erfahrungsgemäß berühren aber gerade die auch heute noch skurril und unverständig wirkenden surrealistischen Äußerungen die sich im entwicklungspsychologischen Selbstfindungsprozess befindlichen Schülerinnen und Schüler besonders.

Durch den ungewöhnlichen Inhalt und die neuen Arbeitsmethoden mit neuen Medien blieben die Schülerinnen und Schüler durchweg motiviert. Die anfangs formulierten Ziele sind, wenn auch nicht alle, erreicht worden. Die Schülerinnen und Schüler haben in der Theoriephase die gegenseitigen Beeinflussungen von Idee und Form erkannt und in der Praxisphase genau dieses in der praktischen Arbeit selbstständig erfahren. Es zeigten sich jedoch gerade in der praktisch-formaltechnischen Umsetzung, bis auf eine als Beispiel angeführte Ausnahme, die meisten Mängel.

Fraglich bleibt, ob ein derart zeitaufwendiges Projekt unter gewöhnlichen Unterrichtsbedingungen durchgeführt werden kann. Die Bereitschaft und das Bedürfnis mit neuen visuellen Medien zu arbeiten sind zweifellos vorhanden und sollten gerade im Fach Kunst verstärkt werden. Die Produktion eines Spielfilmes ist im Normalfall wohl zu aufwendig und deshalb wohl eher im AG-Bereich anzusiedeln, kurze Szenen sind aber durchaus machbar; so könnten beim Beispiel Surrealismus einzelne Filmbilder Bunuels mit eigenen assoziativen Szenen verbunden werden, geeignete Motive aus Gemälden Magrittes Anlass für eine Filmszene sein, ein Text Bretons zum bewegten Bild werden.

> *Noch leben wir unter der Herrschaft der Logik … Unter dem Vorwand der Zivilisation und des Fortschritts gelang es schließlich, alles aus dem Geist zu verbannen, jede Art der Wahrheitssuche zu verurteilen, was nicht dem herkömmlichen entspricht ...*
> *... Ich definiere den Begriff „Surrealismus“: Surrealismus ist die reine psychische Selbstbewegung, durch welche man es unternimmt, mündlich, schriftlich oder auf irgendeine andere Weise das wirkliche Funktionieren der Vorstellung auszudrücken. Ein Diktat des Denkens unter Ausschaltung jeglicher von der Vernunft ausgearbeiteter Kontrolle, außerhalb jeglicher ästhetischer oder moralischer Bedenken. Der Surrealismus beruht auf dem Glauben an die höhere Realität gewisser bisher vernachlässigter Formen der Assoziationen, an die Allmacht des Traums, an das uninteressierte Spiel der Vorstellungen. Er sucht endgültig alle anderen psychischen Mechanismen aufzuheben und sich an ihre Stelle zu setzen in der Lösung der Grundprobleme des Lebens.*[10]

10 aus: „Le Manifeste de Surrealisme“, Andre Breton Material

Material A1: The making of „Meta und Morph“

Gefilmt haben wir META & MORPH im Kellergeschoss des Theodor-Heuss-Gymnasiums. Die Kamera stand fest auf einem Stativ montiert in der Mitte des Ganges. Ein Scheinwerfer, hinter der Kamera angebracht, strahlt nach vorne und lässt so den Gang länger wirken.

„Meta kommt“

Wir haben die auf die Kamera zulaufende Person in Echtzeit gefilmt. In der späteren Nachbearbeitung wurde die Geschwindigkeit jedoch verlangsamt. Das Schrittgeräusch ist nicht der Originalton. Ein Soundeffekt, der von besserer Qualität war als der Originalton, wurde bildsynchron an jeden Schritt gesetzt. Das Schrittgeräusch ist erst leise, wird aber dann bei Herannahen der Person immer lauter.
Als Hintergrundgeräusch ist außerdem ein menschlicher Herzschlag zu hören. Dieser kommt von einer leuchtenden Kugel, die zwar am Anfang noch nicht zu sehen ist (ihre Position entspricht der der Kamera), doch ihr Pulsieren lässt sich als Lichtreflex am rechten und linken Bildrand erkennen.
Dieser Effekt wurde realisiert, indem über diesen äußeren Bildbereich eine Maske gelegt wurde. Der maskierte Bereich wird abwechselnd heller (mehr Helligkeit und stärkerer Kontrast) und dunkler. Der Effekt ist synchron zum Herzschlag. Dieser Toneffekt hat zwei Peaks. Im Bild wird dies umgesetzt, indem die Kugel beim ersten Peak ihren hellsten und beim zweiten Peak ihren dunkelsten (bzw. normalen) Helligkeitswert annimmt.
Die Maske ist so gewählt, dass die Person, auch wenn sie nahe vor der Kamera angekommen ist, nicht in den maskierten Bereich gerät. So ist der Lichtreflex nur auf die Wände bezogen.
Zusätzlich gibt es eine weitere akustische Hintergrundatmosphäre. Ein Toneffekt von wehendem Wind und einem quietschenden, verrosteten Schild ist den gesamten Film über als Endlosschleife zu hören und unterstreicht den eigenartigen Raum und den unheimlichen Vorgang.

„Meta sieht die Kugel“

Die zweite Einstellung des Films zeigt die Schauspielerin der ersten Szene, wie sie vor der Kugel angekommen ist. Sie sieht die pulsierende Kugel, bleibt verwundert stehen, bückt sich und betrachtet die Kugel näher.
Diese Einstellung wurde durch mehrere Phasen von Einzelbildanimationen realisiert. Zunächst wurde die Szene in Einzelbilder, die sich zur Nachbearbeitung besser eignen als eine Filmsequenz, zerstückelt. Die Kugel ist in „Photoshop“ erstellt. Sie ist eigentlich ein orangefarbener Kreis, der mit verschiedenen Licht- und Schattenverläufen ausgefüllt ist. Zur Steigerung des 3-D-Effekts spiegelt sich die hinter der Kugel liegende Tür des Korridors. Hierzu überdeckt ein vorher aufgenommenes Bild der Einstellung ohne Person die Kugel. Eine Fischauge-Linse sorgt für die nötige Verzerrung. Die Position des Scheinwerfers wurde für diese Einstellung verändert. Dies führte im Originalmaterial jedoch dazu, dass die Schauspielerin einen Schatten rechts neben der Kugel warf. Um Komplikationen beim späteren Morph-Effekt zu vermeiden (es hätte nämlich nicht nur die Person, sondern auch deren Schatten zur neuen Kugel, bzw. umgekehrt werden müssen), wurde als erstes über jedes Einzelbild der Sequenz ein leeres Szenenbild gelegt. Auch sorgt eine weiche Maskierung dafür, dass die Schauspielerin nicht in diesen Bereich eindringt. Der „falsche“ Schatten ist dadurch beseitigt.

Als nächstes durchlief die Einzelbildsequenz wieder das Videoprogramm. Hier wurde nun die Kugel über die Sequenz gelegt. Ein „Alpha-Kanal" im Kugelstandbild ermöglichte ein problemloses Überlagern. In die zuerst erstellte Rohschnittfassung des Videos wurde auch schon der Herzschlag eingefügt, sodass nun grafisch sichtbar war, wo im Film die Kugel heller und wo sie dunkler werden muss. Für dieses Hell-Dunkel-Spiel wurde derselbe Effekt wie in der ersten Szene verwendet. Eine Steigerung von Helligkeit und Kontrast bringt die Kugel zum Leuchten, jedoch blendet sie nicht. Die Leuchtkugelsequenz wurde wieder in Einzelbilder umgerechnet. In „Photoshop“ wurde nun ein „Lens-Flare-Effekt“ eingefügt.

Material A2

„Der Morph“

Zunächst wurde für den Morph ein Umrissbild sowohl der Kugel als auch des Endbildes erstellt. Die Fläche, in der im Videobild sich die Schauspielerin und die Kugel befinden, ist weiß, der Rest schwarz. In einem speziellen Morphprogramm wurden nun das Anfangs- und das Endbild festgelegt und entlang der Konturen Knotenpunkte verteilt. Bei der Kugel liegen diese alle auf einer Kreislinie; im Endbild hingegen liegen sie entlang des Umrisses der Person. Etwa hundert Knotenpunkte und Verbindungslinien waren nötig, damit der Computer eine gleichmäßige, einigermaßen natürliche wirkende Bewegung errechnen konnte.
Im zweiten Schritt wurde das reale Endbild in das Morphprogramm eingefügt. Dabei ist die Hintergrundfarbe nicht Schwarz, sondern wie die Kugelfarbe Orange. Das Ergebnis sind zwei Morph-Sequenzen, eine in Schwarz-Weiß, die andere in Realfarbe.
Im Videoprogramm wurde jetzt der Realmorph über das Videobild der nach unten blickenden Schauspielerin gelegt. Hierzu diente der Schwarz-Weiß-Morph als Maske. An allen weißen Bereichen schien der Realmorph durch. Der Effekt ist, dass auf der einen Seite die Kugel zur menschlichen Figur wird, während die Schauspielerin auf der anderen erst noch auf die Kugel blickt und sich dann mit der Verwandlung der Kugel aufrichtet, bis sich am Ende zwei Personen gegenüberstehen.
Der zweite Morph, von Person zu Kugel, entstand auf die gleiche Weise.

„**Der Weg zurück“**

Nachdem die Person, die zuvor Kugel war, zugesehen hat, wie sich ihr Gegenüber in eine Kugel verwandelt hat, geht sie vorwärts. Dabei läuft sie hinter der blinkenden Kugel vorbei. Bei den Realfilmdreharbeiten sorgte eine Bodenmarkierung dafür, dass die Schauspielerin sich im Bogen um die virtuelle Kugel bewegte. Sonst hätte es passieren können, dass sie durch die Kugel hindurch geht. Bei ihrem Rückweg sieht man erneut den Gang im Rhythmus der Leuchtkugel und des Herzschlages aufleuchten.

Software

Adobe Photoshop 5.0	Einzelbildnachbearbeitung
Adobe Premiere 5.0	Umrechnung in Einzelbilder
Adobe Premiere 2.5	Erstellung der Tonmixe

Ulead MorphStudio	Erstellung der Morphsequenzen
Ulead VideoEditor	Komposition der Video-/Audiospuren (dieses Programm unterstützt die Videokarte besser; ansonsten wäre auch Premiere einsetzbar)

Sound

Heartbeat	Toneffekt des Herzschlags
Footsteps	Toneffekt der Schritte
Gas Station Scene	Hintergrundgeräusche; End-Musik (in einer von mir gekürzten Version)

Quelle

William Shakespeare's ROMEO & JULIET

Music from the Motion Picture

Music composed by: Craig Armstrong Marius De Vries, Nellee Hopper

Orchestra Arranged and Conducted by: Craig Armstrong

Capitol Records 1997

A. Servas

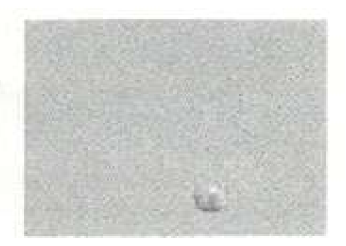
Material B



Real Video
+ Still Matte
+ Still " Kugel "
+ FX: Brightness & Contrast (Einzelbild-Animation)
+ FX: Lens Flare (Einzelbild-Animation)

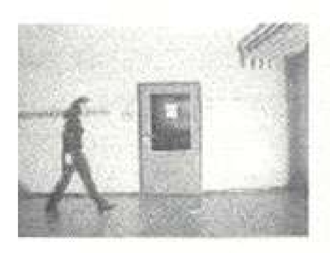


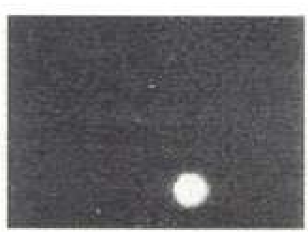






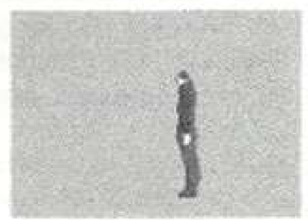
Real Video
+ Moving Matte " Morph A "
+ Real Animation " Morph A "
+ Transition: Lens Flare (Einzelbild-Animation)













Material C

Storyboard

Titel: Metamor & Phose/Meta & Morphose
Gruppe: Kora, Ruth, Alexander, Paul

	1	2	3	4
Ton:	Schritte (Hall!) Atmung	Schritte und Atmung lauter	Musik setzt ein	
Licht: Während der ganzen Szene Licht hinter der Kamera				

	5	6	7	8
Ton:		Blubbergeräusche	Flüstertöne	Blubbergeräusche
Licht:				

	9	10	11	12
Ton:		Schritte, Atmung laut	Schritte entfernen sich, Atmung leiser	
Licht:				

3.6 Gymnasium: Kurzfilmkurs – „Lola pennt“

Hildagymnasium, Pforzheim
Sonja Kinck

Vorbemerkung

Im Rahmen des Seminarkurses „Medien und Filmproduktion“ erstellen Schülerinnen und Schüler in Gruppenarbeit kurze Spielfilme (Länge: ca. 5 min). In praktischen und theoretischen Übungen werden die Schülerinnen und Schüler in die Filmsprache eingeführt. Sie lernen filmgestalterische Mittel zu deuten und anzuwenden. Die einzelnen Gruppen verfilmen ihr Drehbuch selbstständig, d. h. die Lehrkraft übernimmt eine Beraterrolle. Die Filme werden anschließend auf dem Videoschnittsystem Casablanca digital nachbearbeitet. Im Anschluss an die praktische Arbeit verfassen die Schülerinnen und Schüler eine Dokumentation, in der sie ihre eigene praktische Arbeit reflektieren,

erläutern und bewerten. Der Kurs gliedert sich so in vier Phasen: (1) Theorie, (2) Filmsprache, (3) Filmpraxis, (4) Reflexion.

Durchführung

Ziel des Seminarkurses „Medien und Filmproduktion" ist neben der allgemein methodischen Kompetenzerweiterung die Erziehung der Schülerinnen und Schüler zu mündigen Medienrezipienten. Ihre Lebenswelt ist wie nie zuvor vom vorwiegend passiven Medienkonsum geprägt. An diese Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler anknüpfend gilt es im Medienkurs mittels aktivem Umgang mit neuen Medien eine kritisch konstruktive und aktive Haltung gegenüber Medien, vor allem aber Film und Fernsehen, zu fördern.

Nach einer Phase der theoretischen Beschäftigung mit unserer Mediengesellschaft setzen Schülerinnen und Schüler selbst gewählte Themen in kurze Spielfilme um. Sie erfahren dabei die Filmproduktion als Prozess, indem sie von der Idee über Drehbuch bis zur Postproduktion den gesamten Entstehungsprozess eines Filmes selbst und aktiv gestalten. Dabei lernen die Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer die Grundprinzipien der Filmsprache, wenden diese in ihren eigenen Filmen an und reflektieren anschließend in der schriftlichen Arbeit (Dokumentation) über das von ihnen erstellte Produkt. Praxis und Reflexion sind also eng verknüpft, was den Anforderungen für die 12. Jahrgangsstufe entspricht.

Die Schülerinnen und Schüler lernen mit der Kamera und dem Schnittcomputer mit seinen Effekt-Möglichkeiten umzugehen. In unserer visuell geprägten Welt ist dies ein wichtiges Lernziel. Beim Filmemachen wird die Kreativität der Schülerinnen und Schüler in hohem Maße und in verschiedenen Bereichen gefördert. Verbaler Ausdruck (Drehbuch, Schauspielen, Dokumentation) sowie Bildsprache (Storyboard, Kameraführung) stellen die Basiselemente der filmischen Gestaltung dar. In den Auswertungen und während der Präsentationen der Filme bzw. den vorausgegangen Zwischenschritten (z. B. Drehbuch) verbalisieren sie ihre Erfahrungen oder Schwierigkeiten und stellen ihre Produkte einer Öffentlichkeit vor (z. B. in Form eines Kinoabends an der Schule).

Neben den technischen und kreativen Kompetenzen steht vor allem die soziale Kompetenz im Vordergrund des Seminarkurses. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten über einen längeren Zeitraum (mindestens ein Schulhalbjahr) in Gruppen zu je drei bis

vier Schülerinnen und Schülern zusammen. Die Praxis der Filmproduktion erfordert Teamwork; im Einzelkämpfertum ist die Arbeit nicht zu leisten. Sie erfahren, dass sie einerseits auf andere angewiesen sind und andererseits ihr Beitrag den Entstehungsprozess des Films entscheidend beeinflusst. Sie lernen auch Kompromisse einzugehen, z. B. bei der Themenwahl, der Auswahl der Schauspielerinnen und -spieler sowie einzelnen Kameraeinstellungen. Im Gegensatz zu der oft nur stundenweise praktizierten Gruppenarbeit im Fachunterricht stellt diese langfristige Teamarbeit hohe Anforderungen an die Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer, was aber als eine wertvolle Erfahrung für einen späteren Berufsalltag angesehen werden kann.

Aufgrund des komplexen Prozesses der Filmproduktion müssen die Schülerinnen und Schüler in hohem Maße selbstständig arbeiten. Sie suchen Drehorte, vereinbaren Termine, planen und strukturieren ihre eigene Arbeit. Gerade in der Zeit außerhalb des 45-Minuten-Taktes, in dem die Schülerinnen und Schüler ihre Filme drehen, ist selbstständiges Arbeiten eine wesentliche Voraussetzung für das Gelingen des Films.

Die angestrebten Kompetenzen wie Selbstständigkeit und Teamfähigkeit sind gleichzeitig Fähigkeiten, die den Schülerinnen und Schüler in allen Lebensbereichen zugute kommen.

Inhaltliche Gliederung

Der Seminarkurs „Medien und Filmproduktion“ ist inhaltlich in vier Phasen gegliedert:

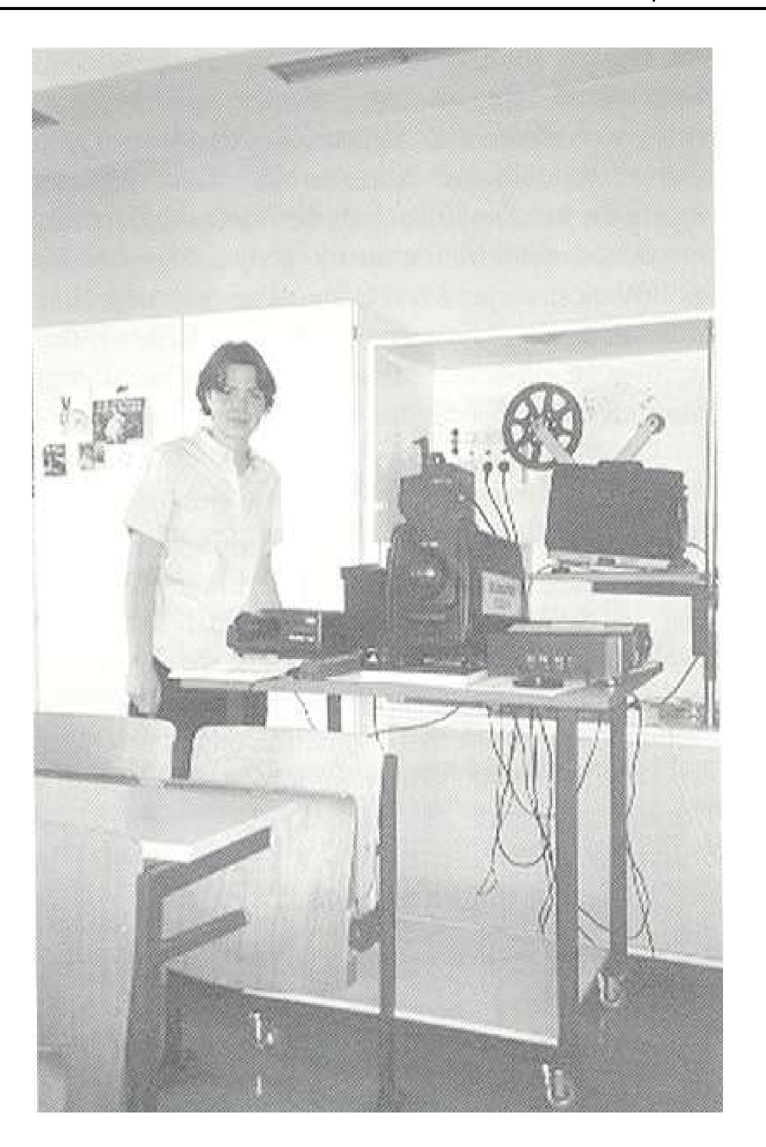
1. Medientheorie
2. (Grund-) Kenntnisse der Filmsprache
3. Filmpraxis
4. Dokumentation (Reflexion)

Die erste Phase findet im Kursverband statt, mit Phasen der Einzel- oder Partnerarbeit. Ab der zweiten Phase wird parallel sowohl im Kursverband als auch in Teams gearbeitet. Die letzte Phase, das Anfertigen der schriftlichen Arbeit, erfolgt dann weitgehend in Einzelarbeit.

Nach den Herbstferien bilden die Schülerinnen und Schüler Gruppen, die bis zum Ende der Filmproduktion (Pfingstferien) zusammenbleiben. Es ist daher wichtig, bei der Gruppenzusammensetzung mögliche Konfliktpotenziale im Vorfeld zu klären. Die erste Phase des Seminarkurses fördert daher auch das Kennenlernen der Schülerinnen und

Schüler untereinander. Ab den Herbstferien erhalten die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe ein Drehbuch zu schreiben, wobei zunächst die Themenwahl und erste Schreibversuche im Vordergrund stehen. Dieses Drehbuch verfilmen die Gruppen im zweiten Halbjahr. Parallel findet der Unterricht zur Einführung in die Filmsprache statt, was den Entstehensprozess des Drehbuchs befruchtet. Mit dem Ende des Halbjahres 12.1 beginnt die Praxisphase „Film drehen“. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten vorwiegend selbstständig und außerhalb der regulären Unterrichtszeit, d. h. die Unterrichtszeit wird mit dem zeitlichen Aufwand für die Dreharbeiten verrechnet. Die Lehrkraft betreut die Schülerinnen und Schüler bei den Dreharbeiten. Dies gilt auch für die Phase des Schneidens am Schnittcomputer. Nach den Pfingstferien schreiben die Schülerinnen und Schüler eine schriftliche Arbeit über ihre eigenen Filme; Voraussetzung ist selbstverständlich, dass die Filme bis zu diesem Zeitpunkt fertig gestellt sind. Wichtig ist auch, die Themenvergabe für die Dokumentation zu Beginn der Dreharbeiten anzusetzen, damit die Schülerinnen und Schüler bereits während der Praxisphase ihre Beobachtungen und Erkenntnisse festhalten können.

Schülerinnen- bzw. Schüler- und Lehrerinnen- und Lehrerrolle.
Da die Filmproduktion in langfristiger Gruppenarbeit, v. a. auch außerhalb der regulären Unterrichtszeit, abläuft, übernimmt die Lehrkraft die Rolle eines Beraters. Sie muss dafür sorgen, dass technische Mittel (z. B. Kamera, Schnittcomputer etc.) zur Verfügung stehen, die Verteilung (wer benutzt wann welches Gerät) sollte mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam organisiert werden, da dies auch ein wichtiger Teil des Lernprozesses ist. Neben der Betreuung der Gruppen nimmt in der Phase der Dokumentation auch die Einzelbetreuung großen Raum ein: Die Schülerinnen und Schüler sollten Gelegenheit haben, ihre individuellen Probleme beim Anfertigen einer längeren schriftlichen Arbeit zu besprechen. Aufgrund ihrer geringen Erfahrung beim Anfertigen einer solchen Arbeit sind Rückmeldung und rechtzeitige Korrektur dringend erforderlich.



Organisation

Der 3-stündige Seminarkurs kann z. B. in zwei Doppelstunden pro Woche unterrichtet und dann in den Praxisphasen mit einer Doppelstunde pro Woche für das Plenum veranschlagt werden. Die Zeit, die die Schülerinnen und Schüler benötigen, um ihre Filme zu drehen und schneiden, darf auf keinen Fall unterschätzt werden.

Bewertung

Die Bewertung des Seminarkurses besteht aus vier Prüfungsteilen: Halbjahr 12.1, 12.2, Dokumentation und Kolloquium. Die Art der Durchführung des Filmprojektes sowie die Umsetzung der gelernten Grundkenntnisse der Filmsprache können Grundlage der Note von 12.2 sein. Es sollte jedoch von Anfang an klar sein, dass es nicht darum geht, einen perfekten Film abzuliefern, sondern vor allem um die selbstständige Umsetzung des

Gelernten in Teamarbeit und die Aufgabe innerhalb eines bestimmten zeitlichen Rahmens zu bewältigen.

Beschreibung der einzelnen Unterrichtsphasen

In der folgenden Beschreibung der Doppelstunden wird lediglich die Phase des VUC-Projektes (Filmsprache und Filmpraxis) ausführlicher dargestellt. Zu Beginn stand die Einführung in die Medienwelt/-wirklichkeit und der Wandel von der Industrie- zur Mediengesellschaft innerhalb von zehn Doppelstunden im Mittelpunkt. Des Weiteren wurde die Medienlandschaft der BRD mit den USA verglichen und Medienkritik geübt. Die Landesbibliothek und der SWR Baden-Baden waren Ziele einer Recherche-Exkursion. Die Schülerinnen und Schüler hielten zu einzelnen Gesichtspunkten Kurzreferate.

Einführung der Langzeitaufgabe

Die Schülerinnen und Schüler werden vorab in die Langzeitaufgabe eingeführt, d. h. ihnen wird das Ziel des Seminarkurses „Medien und Filmproduktion“ noch einmal geschildert. Die Schülerinnen und Schüler bilden Gruppen zu 3-4 Personen. Der Termin der Abgabe wird genannt und die Phasen des Drehbuchschreibens wird im Überblick in drei Phasen dargestellt: (1) Exposé, (2) Drehbuch, (3) Storyboard. Auf die einzelnen Elemente wird in den folgenden Unterrichtsphasen explizit eingegangen.

Phase Filmsprache

Einführung: „Bilder im Kopf“

Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass das Gehirn Bilder im Kopf automatisch vervollständigt. Folglich soll in einem Film nur das Wesentliche gezeigt werden, Totalaufnahmen sind daher nicht immer notwendig, stattdessen mit der Kamera nah an das Objekt herangehen.

Vorgehen: Die Schülerinnen und Schüler betrachten auf einer Folie ein Bild, das einen angeschnittenen Kopf zeigt. Nach kurzer Betrachtung des Bildes werden sie dazu aufgefordert, in Stillarbeit zu zeichnen, was sie eben gesehen haben.

Ergebnis: Die meisten Schülerinnen und Schüler werden nicht bemerkt haben, dass sie automatisch den fehlenden oberen Bildrand ergänzt haben.

In einer zweiten Übung soll gezeigt werden, dass bereits mit drei Bildern eine Geschichte erzählt werden kann. Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass einzelne

Filmsequenzen unabhängig von Raum und Zeit entstehen können und Geräusche wichtig sind.

Vorgehen: Nacheinander werden drei Bilder auf Folien gezeigt: Hier ein Frosch, ein Fuß und spritzendes Wasser.

Ergebnis: Die Schülerinnen und Schüler sehen drei einzelne, nicht im Zusammenhang stehende Bilder. Sie äußern Vermutungen über eine mögliche Geschichte hinter den gezeigten Fotos.
Im Anschluss werden drei Filmsequenzen gezeigt: (1) Ein Mann geht durch den Wald, man hört Knacken (z. B. Zertreten eines Astes), (2) eine Kröte wird sichtbar, (3) dann spritzt Wasser (etwas ist in den Teich gefallen). Es folgt die Erklärung: Die Bilder wurden völlig unabhängig voneinander gefilmt (z. B. (1) Mann im Wald, (2) Kröte aus Biologiebuch, (3) Gartenteich), dennoch ergeben sie im Film eine Geschichte, d. h. nicht Sichtbares wird vom Zuschauer bzw. von der Zuschauerin automatisch ergänzt.
In einer dritten Übung, auch als Hausaufgabe möglich, sollen die Schülerinnen und Schüler eine Fotostory entwerfen: „Erzählt mit fünf Bildern eine Geschichte“. Dies ist mit einer Sofortbildkamera vor Ort umsetzbar. Foto-Love-Stories sind den Schülerinnen und Schülern aus Zeitschriften (z. B. BRAVO, Gute Zeiten – Schlechte Zeiten, Big Brother) bekannt.

„Schach dem Schnittfehler“

Die Schülerinnen und Schüler sollen die Bedeutung von abwechselnden Bildeinstellungen kennen und wissen, wie man Spannung im Film aufbaut. Typische Anfängerfehler sollen in Zukunft vermieden werden. Vorgehen: In einem ca. 3-minütigen gezeigten Filmausschnitt spielen Vater und Sohn Schach in Totalaufnahme ohne Schnitt oder Wechsel in der Einstellung aus. Langeweile ist die allgemeine Reaktion. In Stillarbeit werden die Schülerinnen und Schüler mithilfe eines Arbeitsblattes und der entsprechenden Hilfsmittel aufgefordert, Bilder aus dem Film „Schach dem Vater“ so anzuordnen, dass der Film spannender wird.

Ergebnis: Die erstellten Storyboards der Schülerinnen und Schüler werden nebeneinander aufgehängt und verglichen. Es zeigt sich, dass die meisten Schülerinnen und Schüler die Bilder anders angeordnet haben. Die Lehrkraft weist auf grobe Schnittfehler hin: z. B. nie gleicher Bildinhalt und ähnliche Einstellung hintereinander.

Die zweite Übung behandelt die Länge einer Einstellung. Wie findet man die richtige Länge einer Einstellung? Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen mit Filmmaterial großzügig zu sein und beim späteren Schneiden zu selektieren.

Vorgehen: Den Schülerinnen und Schülern wird eine Einstellung gezeigt. Sobald jemand den Inhalt erfasst hat, klopft er oder sie auf den Tisch.

Ergebnis: Auf die Unterschiede zwischen der Aufnahmezeit (nicht unter 10 sec) und Länge der Einstellung im späteren Film (z. B. 2 sec bei Detailaufnahme) wird hingewiesen.

In der dritten Übung werden die Unterschiede in der Wahrnehmung in Theater und Kino verdeutlicht.

Vorgehen: Den Schülerinnen und Schülern wird auf einer Folie der Blickwinkel aus der Sicht der Zuschauer und Zuschauerinnen im Theater und im Kino veranschaulicht.

Ergebnis: Sie erkennen, dass die Augen des Betrachter bzw. der Betrachterin im Theater wandern können, während sie im Kino durch die Sicht der Kamera „geführt“ werden.

Mit der Kamera sehen – Perspektivenwechsel (Kameraeinstellungen)

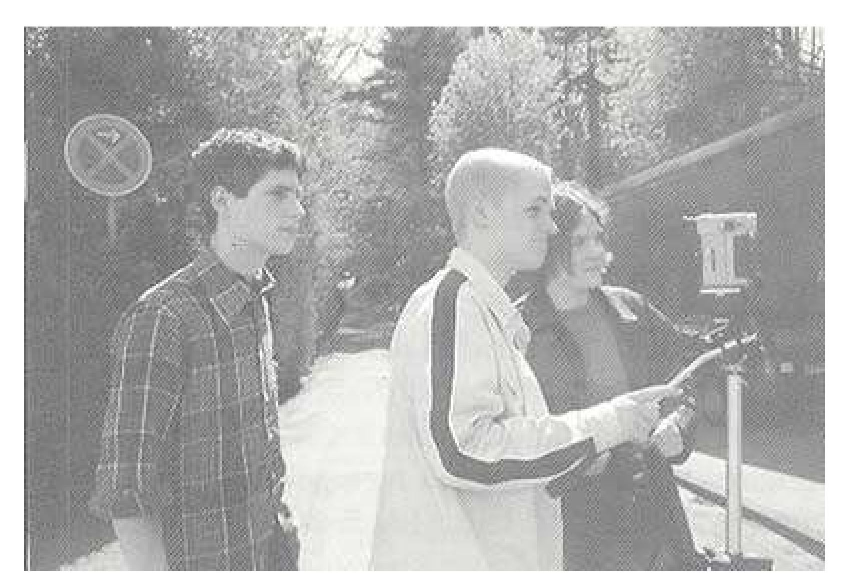
Die Schülerinnen und Schüler lernen mit dem Camcorder und einem angeschlossenen Fernseher Kameraeinstellungen kennen. Sie sollen den Bildaufbau („goldener Schnitt“) kennen, Fachbegriffe wie Totale, Halbtotale, Close-up etc. anwenden können und wissen, wie die Perspektive (Stellung der Kamera) die Bildaussage beeinflusst.

Vorgehen: Die Schülerinnen und Schüler erhalten ein Arbeitsblatt mit den Erklärungen und Wirkungsweisen der einzelnen Kameraeinstellungen und der Bildkomposition. Nach der Erarbeitung der Inhalte, wird das eben erlernte mit einer Kamera praktisch umgesetzt. Alle Schülerinnen und Schüler können über den angeschlossenen Fernseher die Wirkung der jeweiligen Einstellung mit dem Abstand vom gezeigten Objekt (Augen, Ohren, Mund) sehen und beurteilen.

„Gehen in einen Raum“ – Zerlegen einer Handlung (Bildschnitt)

Die Schülerinnen und Schüler werden in die Schnitttechnik von Casablanca eingeführt. Hierzu sollen sie die Grundkenntnisse der Achse in einer Filmszene und somit den Achsensprung kennen. Es ist notwendig zu wissen, welche Informationen der Zuschauer bzw. die Zuschauerin braucht, um zu erkennen, dass eine Person den Raum gewechselt hat. Die Handlung wird in visuelle „Schritte“ zerlegt.

Vorgehen: In Gruppenarbeit zeichnen die Schülerinnen und Schüler ein Storyboard mit ca. fünf Bildern zu der Aufgabe „Gehen in einen Raum“. Dieses wird mit einem Camcorder gefilmt. Das Filmmaterial wird anschließend auf Casablanca geschnitten und getrimmt. Ein Storyboard wird in Casablanca angelegt und die Reihenfolge und Länge der Sequenzen bestimmt. Mit einem Arbeitsblatt wird der Achsensprung erläutert.



Bildmanipulation – Bluebox-Effekt

Die Schülerinnen und Schüler werden in die Bluebox-Technik eingeführt. Sie sollen erkennen, dass Fernseh-/Filmbilder nicht immer die Wirklichkeit widerspiegeln und dass die Bildauswahl und filmische Gestaltung die Aussage eines Filmes bestimmen. Die Bedeutung der Bildmanipulation soll den Schülerinnen und Schülern v. a. für Dokumentarfilme bzw. Nachrichtensendungen bewusst werden.

Vorgehen: Als Einstieg wird ein Filmausschnitt aus „Forest Gump“ (Szene: Forest Gump schüttelt J. F. Kennedy die Hand) gezeigt. In Unterrichtsgespräch wird diskutiert, wann Bildmanipulationen gefährlich werden können (TV, Presse etc.). Das Vergleichen von Nachrichtensendungen in öffentlich-rechtlichen und privaten Fernsehanstalten wird als Hausaufgabe angestrebt.
In arbeitsteiliger Gruppenarbeit, sollen Vorbereitungen zu einer „Dokumentation über unsere Schule“ erarbeitet werden. Hierzu werden eine positive und eine negative Version erstellt, entsprechende Filmaufnahmen dazu gesammelt und die Bildauswahl diskutiert. Mithilfe der Bluebox-Software (Casablanca) werden Bilder verändert und z. B. eine berühmte Persönlichkeit in den eigenen Schulraum gezaubert (Bluebox-Effekt).

Die Exposition am Beispiel von Hitchcocks „Das Fenster zum Hof“ (Film-/ Szenenanalyse)

Die Schülerinnen und Schüler sollen die Exposition eines Filmes deuten: Wie werden für den Zuschauer bzw. die Zuschauerin wichtige Informationen vermittelt, ohne dass im Dialog darüber gesprochen wird? Am Beispiel von „Das Fenster zum Hof“ sollen die Schülerinnen und Schüler erkennen, wie Hitchcock Bilder sprechen lässt.

Der Zusammenhang zwischen Einstellungsgröße und -dauer wird aufgegriffen: Detailaufnahmen sind kürzer als die Totale, da in der Totalen mehr Informationen verarbeitet werden müssen. Die Filmgestaltungsmittel aus der Sicht des Regisseurs

Hitchcock: „Es kommt immer wieder darauf an, die Größe der Bilder im Verhältnis zu ihrem dramatischen und emotionellen Zweck auszuwählen und nicht in der Absicht, nur einen Dekor zu zeigen.“[11] Detailaufnahmen sind ausdrucksstärker und lenken die Aufmerksamkeit des Zuschauers bzw. der Zuschauerin auf Wesentliches.

Durch den Vergleich mit einem Werbespot erkennen die Schülerinnen und Schüler, wie filmische Gestaltungsmittel von der Aussageabsicht abhängen. In der Werbung werden kurze Einstellungen eingesetzt, die Neugier wecken, zudem wird der Produktname möglichst oft wiederholt und dadurch einprägsam. Im Gegensatz dazu verlangt das „Erzählen“ in Spielfilmen längere Einstellungen.

Vorgehen: Die Schülerinnen und Schüler betrachten die o. g. Szene. Der Einsatz von Einstellgrößen und -längen wird anhand des gezeigten Filmausschnitts besprochen. Bei einem zweiten Vorführen sollen die Schülerinnen und Schüler in Stillarbeit die Szene mit den Einstellgrößen und -längen notieren. Bei der Auswertung der Ergebnisse wird der Schnitt ausführlich besprochen und auf die Funktion der Filmmusik/Geräusche eingegangen.

Um das Erarbeitete in einem zweiten Beispiel zu veranschaulichen und zu vertiefen, wird ein Werbespot unter der gleichen Vorgehensweise von den Schülerinnen und Schülern betrachtet.

Schnitttechnik als Mittel der Filmgestaltung am Beispiel des Films „Psycho“ (Film-/ Szenenanalyse)

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, in welchem Maß Schnitte bzw. Einstellungswechsel für Dynamik und Spannung sorgen können. Sie sollen ferner eine Filmszene analysieren können, hier an einem Beispiel aus Alfred Hitchcocks „Psycho“. Das Besondere an der ausgesuchten Szene: 78 verschiedene Kameraeinstellungen in einer 45 Sekunden dauernden Sequenz.

Außerdem sollen die Schülerinnen und Schüler erkennen, inwiefern der (künstliche) Ton die Bildaussage stützt.

Vorgehen: Die Mordszene unter der Dusche aus dem Film „Psycho“ wird den Schülerinnen und Schülern vorgeführt. Sie formulieren spontan ihre Reaktion und führen eine Diskussion über Brutalität sowie den Wandel in der Wahrnehmung, der seit 1960 entstanden ist. Bei einer zweiten Vorführung der gleichen Szene, sollen die Schülerinnen und Schüler in Stillarbeit die Anzahl der Schnitte zählen. Über Auffälligkeiten wird

11 Truffaut: Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?, München 1973, S. 215

gesprochen, hier vor allem der Zusammenhang zwischen der Häufigkeit der Schnitte und ihre Wirkung. Den Schülerinnen und Schülern wird die Szene zum dritten Mal mit der Aufgabe ein Geräuschprotokoll anzulegen gezeigt. Die Funktion des künstlichen Tons wird erarbeitet.

Kameraführung in Dialogszenen am Beispiel des Films „Casablanca“ (Film-/ Szenenanalyse)

Die Notwendigkeit eines Filmprotokolls sollen die Schülerinnen und Schüler auch als vorbereitende Übung für das eigene Drehbuch kennen lernen. Sie sollen Bauformen der Filmhandlung erkennen, unterscheiden und beschreiben können. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten die Kameraführung in Dialogsituationen und die Bedeutung eines Leitmotivs (hier der Song „As Time Goes By“) heraus. Ferner soll eine Reflexion über „naive“ Filmrezeption und das Problem der Filmanalyse angegangen werden. Bei der Filmanalyse werden nur bestimmte Aspekte untersucht, da der Film im Ganzen komplexer ist.

Vorgehen: Die Schülerinnen und Schüler haben den Film „Casablanca“ von M. Curtiz bereits in voller Länge zu Hause angeschaut. Der Einstieg in die Unterrichtsstunde ist ein Gespräch über den Film „Casablanca“. Folgende Szene wird näher betrachtet: Bogart sieht Bergmann zum ersten Mal wieder in Rick’s Café, insbesondere der Dialog zwischen den beiden ist wichtig. In arbeitsteiliger Stillarbeit sollen die Schülerinnen und Schüler die Kameraeinstellung bzw. die Musik und die Geräusche protokollieren. Hierzu stehen zur besseren Bearbeitung zwei Videorekorder zur Verfügung. In Gruppenarbeit erfolgt die Auswertung unter der Fragestellung, welche Segmente durch Extremwerte aus den anderen herausragen und welche Bedeutung diesen Sonderfällen zukommt.

Besonderheiten des Genre Kurzfilm

Die Schülerinnen und Schüler lernen, welche Stoffe sich eignen bzw. sich nicht eignen für das Genre Kurzfilm. Sie sollen ihre Vorkenntnisse zur Kurzgeschichte/Short Story aus dem Deutsch- bzw. Englischunterricht aktivieren (Pointe, offenes Ende/Anfang etc.). Anhand des Films „Der Schwarzfahrer“ erarbeiten die Schülerinnen und Schüler die filmischen Gestaltungsmittel und Aussagen des Kurzfilms.

Vorgehen: Die Schülerinnen und Schüler schauen gemeinsam den Kurzfilm „Der Schwarzfahrer“ an. Ein erstes Wirkungsgespräch schließt sich an. Der Film wird erneut gezeigt mit einer Beobachtungsaufgabe von Kamera und Musik etc. Eine Spannungskurve wird zu dem gezeigten Film angelegt, außerdem schreiben die Schülerinnen und Schüler eine Filmkritik zu dem behandelten Kurzfilm (evtl. als Hausaufgabe).

Ein eigenes Drehbuch schreiben – eine Storyline entwickeln

Die Schülerinnen und Schüler lernen die drei Phasen des Drehbuchschreibens (Exposé, Drehbuch, Storyboard) kennen. Sie sollen die äußere Form eines Drehbuchs kennen, legen eine Spannungskurve an und sollen eine Storyline entwickeln.

Vorgehen: Beispiele für Drehbücher werden den Schülerinnen und Schülern auf einem Arbeitsblatt ausgeteilt und gemeinsam betrachtet und analysiert. In einer vorbereitenden Hausaufgabe sollte der Handlungsverlauf einer Story (z. B. Märchen oder die bereits in der Gruppenarbeit zu bearbeitende Langzeitaufgabe „Drehbuch“) ausgedacht werden. Die Schülerinnen und Schüler schreiben den Handlungsverlauf ihrer Story in wenigen Worten auf einzelne Karteikarten. Jede Karte soll einer Filmszene entsprechen und in einer Reihenfolge ausgelegt werden. Die Reihenfolge und Handlung kann somit unproblematisch und schnell geändert werden, bis der gewünschter Verlauf erreicht ist. Ein Exposé, das den Handlungsverlauf und somit die Storyline in wenigen Sätzen zusammenfasst, wird geschrieben. Dazu zeichnen die Schülerinnen und Schüler einen Spannungsbogen und bestimmen mögliche Positionen des dramatischen Höhepunkts.

Aufgabe: Als Hausaufgabe sollen die Schülerinnen und Schüler eine Szene aus dem eigenen Drehbuch als Storyboard zeichnen.

Die filmische Charakterisierung beim Drehbuchschreiben

Die Schülerinnen und Schüler lernen die Möglichkeiten der filmischen Charakterisierung (äußere Merkmale, Verhalten, Handlungsorte) kennen.

Vorgehen: Die Schüler und Schülerinnen schreiben die Biografie einer ihrer Filmfiguren aus dem jeweiligen Drehbuch der Gruppen, z. B. in Form eines Lebenslaufs. Sie sollen dabei Fragen an die Figur stellen und beispielsweise betrachten, welches Verhältnis die Figur zu den Eltern oder anderen Filmfiguren hat und/oder welche Vorlieben/Abneigungen/Hobbys sie hat. In freier Assoziation sollen die Schülerinnen und Schüler ihre Hauptfigur kennen lernen und in Stillarbeit ein paar Tage im Leben der Hauptfigur notieren (Grammatik, Stil, Rechtschreibung etc. stehen hierbei nicht im Vordergrund).

Dokumentation – Themenformulierung und Gliederung

Die Schüler und Schülerinnen sollen den dritten Prüfungsteil des Seminarkurses, die Vorbereitung der Dokumentation angehen. Hierzu lernen sie die Gliederung einer Dokumentation kennen und die Art der Themenformulierung sowohl in der Theorie als auch in der Praxis. Die äußere Form ist durch die Vorschriften zu Seminarkursen festgelegt. Den Schülerinnen und Schülern wird der eigene Arbeitsprozess bewusst und sie sind zur Reflexion angehalten. Der vorgesehene Abgabetermin ist Ende Juni.

Vorgehen: Die Schüler und Schülerinnen werden zur Themenformulierung aufgefordert und Gliederungsvorschläge werden erarbeitet.

Phase Filmpraxis

Vorbereitung der Dreharbeiten

Die Schülerinnen und Schüler sollen die Drehbücher in den einzelnen Arbeitsgruppen umsetzen. Sie erstellen einen Zeitplan und teilen sich die Verfügbarkeit der Kameras ein, sofern nicht jede Gruppe über eine eigene Kamera verfügt (Idealfall).

Vorgehen: Die Schülerinnen und Schüler arbeiten von nun an in der Zusammensetzung der Arbeitsgruppen. Sie wählen den Drehort und besichtigen diesen vor Ort. Des Weiteren holen sie eine Drehortgenehmigung ein. Für die Rollenbesetzung müssen die Schülerinnen und Schüler evtl. noch Schauspieler bzw. Schauspielerinnen finden. Die Requisiten, Kostüme und Make-up werden besorgt.
Mögliche Schwierigkeiten werden soweit möglich im Vorfeld abgeschätzt und entsprechend geklärt.

Film ab – Dreharbeiten

Die Schülerinnen und Schüler setzen ihr Drehbuch in die Praxis bis zu den Osterferien um.

Vorgehen: Die Gruppen arbeiten selbstständig und eigenverantwortlich. Die Lehrkraft besucht die Gruppen bei den Dreharbeiten. Regelmäßige Treffen finden im Plenum statt, um Zwischenergebnisse auszuwerten.

Vorbereitungen und Schnitt des Filmmaterials

Im Vordergrund steht neben dem Schnitt an sich, vor allem die Organisation der Schneidezeiten. Es ist nicht ratsam, mehrere Projekte (Filme) gleichzeitig auf Casablanca zu speichern, da dies zu Verwirrung führen könnte. Die Schülerinnen und Schüler lernen sich so zu organisieren, dass die Gruppen hintereinander den Film fertig stellen können. Diese Aufgabe fördert neben der Umsetzung des Erlernten die soziale Kompetenz, denn alle sind auf das Gerät angewiesen. Kommt es zu Verzögerungen oder Unzuverlässigkeiten, wirkt sich dies direkt auf die Mitschülerinnen und -schüler aus.

Vorgehen: Die Wiederholung der Casablanca-Schnitttechnik erfolgt mit den Schülerinnen und Schüler direkt an der Arbeit mit dem aufgenommen Filmmaterial. Die Schülerinnen und Schüler werden darauf hingewiesen, Sicherheitskopien anzulegen. Die Betreuung durch die Lehrkraft erfolgt in den einzelnen Gruppen. Bei Bedarf erfolgt eine Problemklärung im Plenum.

Dokumentation

Zum Abschluss des Projekts sollen die Schülerinnen und Schülern eine schriftliche Arbeit anfertigen, in der sie auf circa 12 getippten Seiten mit Anhang ihr Projekt dokumentieren. Neben einer Gliederung wird eine Themenformulierung gefordert. Sie sollen wissenschaftlich arbeiten und entsprechend zitieren, bibliografieren etc.

Vorgehen: Allgemeine Fragen und Probleme werden, soweit es notwendig ist, im Plenum geklärt, ansonsten erfolgt eine Einzelbetreuung durch die Lehrkraft. Dieser Zeitraum umfasst die Zeit von Pfingsten bis Ende Juni. Außerdem werden die einzelnen Videos von den Schülerinnen und Schülern nachbearbeitet (Ton, Fehler etc.).

Ergebnis: Prüfungsteil (Kolloquium)

Erfahrungen und Ergebnisse

Die für den Seminarkurs an der gymnasialen Oberstufe geforderte Selbstständigkeit und das Arbeiten im Team wurden aufgrund der Organisationsform (langfristiges Gruppenprojekt Kurzfilm) in der Praxis verwirklicht. Die praktische Arbeit am Film zwang die Schülerinnen und Schüler, sich selbst zu organisieren. Eine Gruppe ging z. B. zum Stadttheater, um sich für das Make-up ihrer Schauspielerinnen und Schauspieler beraten zu lassen (Vampirmaske, Mädchen als Mann mit Bart), eine Gruppe lud einen Regisseur aus der Stadt zu einem Expertengespräch ein, eine andere holte sich bei der Stadt eine Drehgenehmigung, um nachts auf dem Friedhof filmen zu dürfen. Dabei stießen die Schülerinnen und Schüler auch auf Probleme, die meist wegen Unzuverlässigkeit der eigenen Freunde entstanden, da diese z. B. Schauspielerinnen und Schauspieler waren oder ihre Wohnung als Drehort zur Verfügung stellen wollten. Die Filmteams mussten lernen, flexibel zu sein und gegebenenfalls auch vom ursprünglichen Plan abzuweichen und z. B. eine Umbesetzung vorzunehmen. Sie merkten nach eigenen Aussagen sehr schnell, wie aufwendig Filmarbeit ist und deshalb ein Zeitplan sowie Teamwork unerlässlich sind. Sicher investierten die Gruppen viel Zeit in die Filmarbeit, was zuweilen auch mit Vorbereitungen für Klausuren kollidierte, aber alle hatten den Willen ihren Film fertig zu stellen. Nur einer von vier Gruppen gelang es nicht, ihren Film termingerecht zu beenden. Die Dreharbeiten wurden oft auch durch äußere Umstände wie z. B. das Wetter verzögert. Die Zeit, die man für die Filmarbeit veranschlagt, sollte deshalb großzügig bemessen sein. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Seminarkurses bewerteten die praktische Aufgabe sehr positiv und waren am Ende froh darüber, ein Produkt – ihren

Film, in den Händen zu halten. Es empfiehlt sich, die Filme auch der (Schul-) Öffentlichkeit vorzuführen, indem man z. B. einen Kinoabend veranstaltet, denn auch die Reaktion anderer auf den eigenen Film kennen zu lernen, gehört mit zum Reflexionsprozess darüber, wie Medien wirken.

Rückblick

Das Ziel des Kurses bestand nicht darin, einen perfekten Film abzuliefern (was sowieso unmöglich wäre), sondern darin, die gelernten Grundkenntnisse umzusetzen und den Film innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens fertig zu stellen. Letzteres stellte für die Schülerinnen und Schüler die größte Herausforderung dar. Die drei Filme, die innerhalb des Seminarkurses entstanden sind, weisen beachtliche filmsprachliche Mittel auf. Interessant ist auch, wie verschieden die drei Filme sowohl inhaltlich als auch gestalterisch sind (Themen wie Vampir/Krimi, Gewalt/schöne Scheinwelt der Werbung, Glück/Schicksal bzw. Schwarz-Weiß-Film, Dialoge, Filmmusik etc.). Verbesserungswürdig sind vor allem die Drehbücher bzw. die Storys an sich. Es stellte sich als schwierig heraus, die Schülerinnen und Schüler von einer einmal gefassten Idee abzubringen, um eventuell den Handlungsverlauf für den Zuschauer bzw. Zuschauerin nachvollziehbarer zu gestalten. Oft hinderte eine „Verliebt-in-die-eigene-Idee"-Haltung daran, an der Qualität des Drehbuchs zu feilen. Vielleicht wäre es einfacher ein Thema und bestimmte Richtlinien für die Story vorzugeben (Anzahl der Charaktere, Handlungsstränge etc.). Es fiel den Schülerinnen und Schüler zu Beginn auch relativ schwer überhaupt ein Filmthema zu finden, andererseits regt gerade diese Freiheit die Fantasie und Kreativität an. Eine andere Möglichkeit das Drehbuch inhaltlich zu verbessern besteht darin, mehr Gruppeneinzelbetreuung in der Schreibphase durchzuführen, was natürlich einen zusätzlichen Zeitaufwand für die Lehrkraft bedeutet.

Die Themenstellung für die Dokumentation haben sich als sinnvoll erwiesen, da die Schülerinnen und Schüler gezwungen waren, über ihr eigenes kreatives Schaffen nachzudenken und zudem ihre Erfahrungen und Erkenntnisse zu verbalisieren. Zuweilen fanden es die Schülerinnen und Schüler befremdlich, die beabsichtigte Wirkung einer Kameraeinstellung, die vielleicht zufällig zustande gekommen war, zu erläutern. In Zusammenhang mit dem theoretischen ersten Teil der Arbeit jedoch fanden die Schülerinnen und Schüler bald Gefallen daran, ihr eigenes Werk zu interpretieren. Dieses

Vorgehen hatte zudem den Vorteil, dass nicht kopiert (Bücher, Internet, Mitschülerinnen oder Mitschüler) werden konnte, da jede Schülerin und jeder Schüler ein individuelles Thema zu bearbeiten hatte. Wie sich herausgestellt hat, sind selbst Oberstufenschülerinnen und -schüler mit Arbeitstechniken wie Zitieren und Bibliografieren nicht vertraut. Obwohl dieses Thema in einer Doppelstunde bearbeitet wurde, mussten grundlegende Dinge wiederholt werden. Man könnte also noch mehr Zeit mit dem Üben der äußeren Form der Dokumentation verbringen. Einige Schülerinnen und Schüler gaben z. B. ihre Arbeit handschriftlich ab, obwohl sie in der Schule Zugang zu einem PC gehabt hätten. Es ist wohl notwendig, noch deutlicher auf die Bedeutung der äußeren Form im Zeitalter der PCs und Drucker, v. a. auch im Hinblick auf Bewerbungen, Studium und Berufsausbildung, zu verweisen. Einige Arbeiten sind jedoch, was Inhalt und Form betrifft, hervorragend ausgefallen und geben zusammen mit dem Film ein geschlossenes Bild einer Schülerleistung während des gesamten Kurses.

Praktische Erfahrungen/Tipps für Lehrkräfte

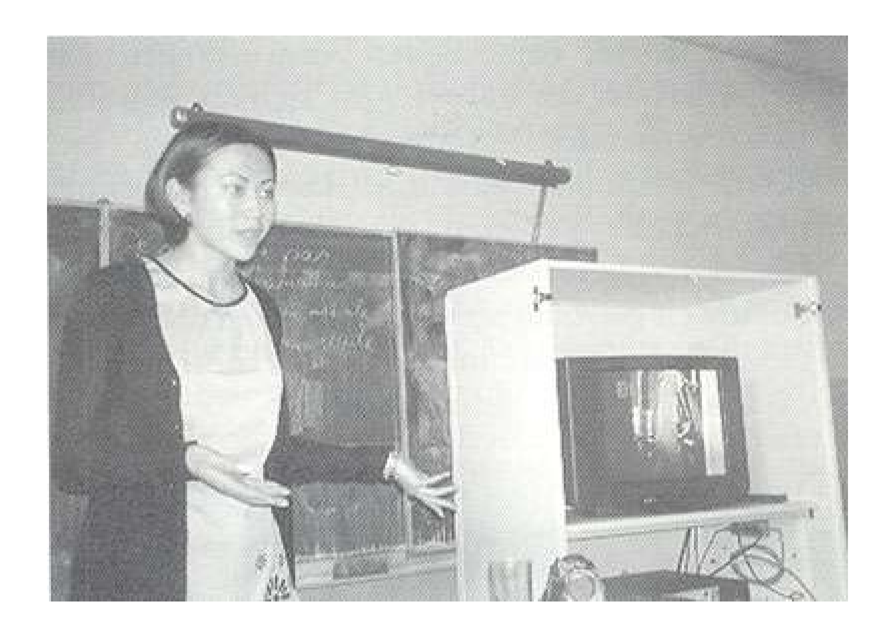
Wesentlich für das Gelingen des dargestellten Kurses „Medien und Filmproduktion“ sind gute Planung und technische Voraussetzungen. Ein „Stand-alone“-Videoschnittgerät wie „Casablanca“ an der Schule zu haben ist nahezu unerlässlich, denn für jede Filmübung die Bildstelle aufzusuchen, kostet viel zu viel Zeit. Zudem besteht somit die Möglichkeit die Schülerinnen und Schüler jederzeit selbstständig an den Geräten arbeiten zu lassen, was v. a. in der Dreh- und Schneidephase wichtig war. Eine Schülergruppe empfand es als großen Vorteil das Casablanca-Gerät mit nach Hause nehmen zu können, da sie sich kaum auf Arbeitszeiten einigen konnten, die während der Schulöffnungszeiten lagen. Sie wollten lieber am Wochenende und abends arbeiten. Sinnvoll ist es auch, den Schülerinnen und Schülern dadurch längere Arbeitszeiten am Casablanca-Gerät zu ermöglichen, denn ein bis zwei Unterrichtsstunden reichen selten, um beim Schneiden wirklich ein gutes Stück voranzukommen. Die Kameras sowie „Casablanca“ kamen stets unversehrt zurück, denn die Schülerinnen und Schüler sind sich sehr wohl des Wertes dieser Geräte bewusst. Es empfiehlt sich aber, Kabel genau zu markieren und Buch darüber zu führen, wer welches Gerät wann in Gebrauch hatte. Die Mobilität des Casablanca-Gerätes ist aber auch im Schulgebäude selbst von großem Vorteil; auch ein „Medienwochenende“ wäre denkbar, denn das Gerät lässt sich überall hin mitnehmen und an jeden (neueren) Fernseher anschließen.

Zeitaufwand

Eine gewisse Einarbeitungszeit ist für Lehrkräfte, die in der digitalen Videowelt unerfahren sind, mit einzuplanen. Gleichzeitig lernt man auch mit den Schülerinnen und Schülern in der Praxis. Obwohl Casablanca extrem bedienerfreundlich ist, treten immer mal wieder kleinere technische Problem auf (z. B. beim Nachvertonen). In allen Fällen hat uns die Projektleiterin des VUC-Projektes sowie die Kreisbildstelle Pforzheim mit Rat und Tat zur Seite gestanden.

Vor allem die praktische Arbeit am Film nimmt viel Zeit in Anspruch. Sie verlangt von Schülerinnen und Schülern sowie Lehrkräften sich auch außerhalb der regulären Arbeitszeiten dem Projekt zu widmen. Das Drehen einer kurzen Szene kann mehrere Tage dauern, v. a. dann, wenn man sich nicht ununterbrochen damit beschäftigen kann. Gerade Filmunerfahrene müssen sich erst an die Arbeit mit der Kamera gewöhnen. Das Ausprobieren verschiedener Kameraeinstellungen beispielsweise ist zeitaufwendig. Nicht zu unterschätzen ist auch, wie schwierig es für die Schülerinnen und Schüler ist, vor der Kamera zu stehen. Die Szenen müssen oft gedreht werden, bis alles stimmt – ein Versprecher und man muss von vorne beginnen. Die Praxis hat gezeigt, dass Schülerinnen und Schüler mit zunehmender Erfahrung schneller vorankommen, dennoch ist der Zeitaufwand für alle Beteiligten sehr hoch. Video und Computer im Seminarkurs einzusetzen ist sinnvoll, da mindestens drei Unterrichtsstunden pro Woche zu Verfügung stehen. Auch die Freiheit vom Lehrplan ist in diesem Fall von großem Vorteil, da die Lehrkraft flexibel auf Probleme und Interessen der Schülerinnen und Schüler eingehen kann.

Alles in allem stellt das VUC-Projekt im Seminarkurs „Medien und Filmproduktion“ einen sinnvollen medienpädagogischen Beitrag in der gymnasialen Oberstufe dar. Die hohe Motivation der (meisten) Schülerinnen und Schüler im Verlauf des Schuljahres sowie deren eigene positive Abschlusskritik bestätigen, dass Schülerinnen und Schüler ein Bedürfnis haben, praktisch mit Medien umzugehen bzw. selbst Medienmacher zu sein. Diese praktischen Erfahrungen fördern, wie die Schülerinnen und Schüler z. B. in ihren Dokumentationen gezeigt haben, auch die Bereitschaft zur Reflexion und das Interesse an theoretisch-kritischem Umgang mit Medien. VUC im Seminarkurs bietet die Chance sowohl soziale Schlüsselqualifikationen als auch Medienkompetenz zu erlernen.



3.7 Gymnasium: Medienanalyse und -produktion: „Jurassic Enzauen Park“

Theodor Heuss-Gymnasium, Pforzheim
Wolfgang Antritter

Vorbemerkung

„Jurassic Park“, ein Film über das Leben von Dinosauriern, beflügelte mit seinen computergesteuerten Trickaufnahmen die Fantasie vieler Jugendlicher. In einem Seminarkurs wurde diese Begeisterung aufgegriffen und mit einer ausführlichen Unterrichtseinheit zu medialen Analyse- und Produktionsverfahren verbunden.

Es ist selbstverständlich, im Seminarkurs „Medienanalyse und Medienproduktion“ aktive Medienarbeit zu unternehmen. Die grundsätzlichen Ziele eines Seminarkurses erzwingen dies.

Der vorgegebene und besondere Auftrag eines Seminarkurses zu kreativem und aktivem Tun unterliegt jedoch eigenen Schwierigkeiten:

- Seminarkurse haben nicht wie Klassen oder sonstige Kurse mitwachsende Kenntnisstrukturen, es muss also sehr früh wissensüberprüfende, bzw. niveauangleichende Unterrichtseinheiten geben. Dies gilt umso mehr, als z. B. das Thema „Medien“ auf keine Basis aus früheren Klassen aufbauen kann.
- Neben Inhalten spielen soziale Prozesse in Seminarkursen eine gleichgeordnete Rolle. Dabei sind Abläufe der individuellen Arbeitsorganisation genauso von Bedeutung wie die Fähigkeit mit anderen ein Team bilden zu können. Auch dies muss, soll es bis zur

Abschlusssequenz im Seminarkurs wirksam werden, frühzeitig mit geeigneten Aufgaben geübt werden.

– Die Rolle der Lehrerin oder des Lehrers erhält ebenfalls ein anderes Gesicht als im traditionellen Unterricht. Eine entsprechende Unterrichtsinteraktion hat für beide Seiten Auswirkungen. Die Lehrerin oder der Lehrer muss sich als Wissende bzw. Wissender zurücknehmen können und (Lern-) Freiräume zulassen. Die Schülerinnen und Schüler verlieren zunächst ein Orientierungs- und Lernsystem, das sie seit Eintritt in die Schulwelt gewohnt sind. Am besten geht man mit dieser Situation um, indem sie von vornherein als „Lernspielraum“ erfahren wird.

> *... im Mittelpunkt [des Seminarkurses] sollen hochschulnahe, erwachsenengerechte, vor allem aber Selbstständigkeit und Selbstverantwortung fordernde Arbeits- und Sozialformen stehen. Die Seminarkurse bieten auch die Möglichkeit, neue, im Bildungsplan nicht verankerte Themenkreise zu erschließen ..., das Schulprofil vor Ort zu betonen und die Schule nach außen zu öffnen. Damit finden neue Formen des Unterrichtens, wie sie in der Unter- und Mittelstufe angelegt sind, im Kurssystem ihre sinnvolle Fortsetzung.*
> *Verbindendes Merkmal des Unterrichts in der gymnasialen Oberstufe ist das wissenschaftspropädeutische Arbeiten, das exemplarisch in wissenschaftliche Fragestellungen, Kategorien und Methoden einführt. Dabei geht es um die Beherrschung eines fachlichen Grundlagenwissens als Voraussetzung für das Erschließen von Zusammenhängen zwischen Wissensbereichen, von Arbeitsweisen zur systematischen Beschaffung, Strukturierung und Nutzung von Informationen und Materialien, um Lernstrategien, die Selbstständigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie Team- und Kommunikationsfähigkeit unterstützen.*[12]

Unter den genannten Bedingungen muss zu Beginn der Praxisarbeit im Seminarkurs „Medienanalyse und Medienproduktion“ eine Unterrichtseinheit stehen, die in erster Linie alle strukturellen und technischen Inhalte anspricht, die später für die eigene thematische Arbeit gebraucht werden. Dass das Ganze zudem motivierend vermittelt werden soll, versteht sich von selbst.

Im Seminarkurs kann von Bildungsplanbezügen im klassischen Sinne keine Rede sein, da es Curricula für diese Art von Unterricht nicht gibt. Allerdings sollte man sich auch hier Gedanken darüber machen, inwieweit die angestrebten Inhalte mit anderen Fächer korrelieren. Den verstärkten Anstrengungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer muss im Seminarkurs insofern Rechnung getragen werden, als mit Hinweisen auf Inhalte anderer Fächer die konkrete Verwertbarkeit für Schülerinnen und Schüler deutlich wird. Außerdem lässt sich so feststellen, in welch „ordentlichen“ Fächern ebenfalls das Thema „Medien“ zu finden ist.

12 aus: Seminarkurs auf der gymnasialen Oberstufe, FTH 400, LEU, Stuttgart 1998, S. 3

Durchführung

Aufgrund der positiven Erfahrungen in einem Wettbewerb für die Sekundarstufe I (vgl. dazu Antritter, W./Knobloch, J.: Didaktische Materialien Dinosaurier, Lichtenau 1998), bei dem entgegen subjektiver Einschätzung erstaunlich kreative und zahlreiche Beiträge eingingen, wurde eine solche Themenstellung für den Seminarkurs angepasst (*Material A*). „Jurassic Park“ sollte als Thema neben der Nähe zum Medienkonsum von Schülerinnen und Schülern noch weitere Möglichkeiten eröffnen:

– Nur eine Aufgabe mit offensichtlicher thematischer Begrenzung rechtfertigt einen äußerst knappen Zeitraum zur Realisierung.

– Das außerhalb der Realität liegende Thema bestätigt den Übungscharakter der Aufgabe. Keine Rolle spielen Recherche, wissenschaftliche Verifizierung etc.

– Das Thema des Kurses regt die Fantasie und Kreativität der Teilnehmerinnen und Teilnehmer an.

– Parallel zum Produkt entwickelt sich eine Zusammenfassung der zuvor in einzelnen Fächern und Jahrgangsstufen erarbeiteten Kenntnisse zu Medienveröffentlichungen – hier: Werbung.

– Die Aufgabe erlaubt ein Ausprobieren aller technischen Möglichkeiten im Bereich der gewählten Medienart. Erwartung, Aufwand und Ergebnis können so frühzeitig zueinander in Beziehung gesetzt werden.

Der Spielcharakter der Unterrichtseinheit wird von den Schülerinnen und Schülern ohne Schwierigkeiten angenommen. Die Neugier auf das Neue bannt zumindest am Anfang des Seminarkurses die Gefahr von sorgloser Unaufmerksamkeit seitens der Schülerinnen und Schüler. Es überwiegt im Gegenteil eher der Übereifer, vor allem bei den Produktionsplänen. Im vorgegebenen Zeitraum Unrealisierbares wird nicht nur diskutiert, sondern auch auf andere Art umzusetzen versucht. Bei den Unterrichtseinheiten ist daher wichtig, den vorbereitenden Themen wie z. B. Erstellen eines Storyboards, Bestimmen von Zielgruppe, Erfassen der medialen Werbetechniken etc. nicht Zeit zugunsten der Erstellung des Endproduktes zu nehmen. Immer wieder muss daran erinnert werden, dass Medien u. a. eine eigene Sprache haben, die beispielsweise unter Nutzung von Einstellungsgrößen und Kameraposition anders arbeitet als eine textliche Erzählung mit ihrer epischen Breite oder ein mit dem ganzem Bild der Guckkastenbühne wirkendes Theaterstück.

Zu den besonderen Bedingungen des Seminarkurses gehört, dass ein wichtiges Element das Arbeiten in anderen Lernformen darstellt. Klassische Formen des Unterrichts mit Expertenzentrierung werden sich nicht vermeiden lassen, doch sollte beim Fortschreiten im Thema mehr und mehr Freiraum zur Selbstorganisation gegeben werden. Beim vorliegenden Vorschlag geht dies soweit, dass der Lehrer in der letzten Lernphase nur noch bei Bedarf für Inhaltliches oder Organisatorisches kontaktiert wird. Meistens wirkt er als Diskussionsleiter oder Experte, der sein Wissen aber nicht präsentiert, sondern nach Bedarf vermittelt. Dies ist im Fall der Filmarbeit dieses Kurses umso leichter möglich, da viele Schülerinnen und Schüler die notwendigen Technologien bereits kennen, sodass erste technische Einführungen nicht notwendig sind. Zeigt sich dennoch Unkenntnis in diesem Bereich, ist es wichtig nur Gruppenarbeit zuzulassen, um den erhofften sozialen Aspekt der Aufgabe zu erfüllen und dadurch Teilnehmerinnen bzw. Teilnehmer des Seminarkurses als Tutorinnen bzw. Tutoren einzusetzen um die Eigenständigkeit der Lernprozesse zu fördern.

Ebenfalls als Beitrag zur sozialen Entwicklung des Seminarkurses ist der Präsentations- und Bewertungsnachmittag außerhalb der Schule zu sehen. Eine Schülergruppe wurde vom Kurs beauftragt, in einem 20 km entfernten Naturfreundehaus einen Raum anzufragen. Als Alternative war ein Kirchengemeinderaum am Ort angedacht, zu dem eine Schülerin Kontakt hatte. Ziel des Ortswechsels war selbstverantwortlich einen Lernort zu organisieren, andererseits konnte so am Nachmittag ohne schulische Einflüsse (45-Minuten-Takt, Schulraumatmosphäre) stärkeres Interesse für die Inhalte erhofft werden.

Beschreibung der einzelnen Unterrichtsbausteine

Die Zeitangaben beziehen sich auf eine Gruppengröße von 16 Schülerinnen und Schüler. Eine Übersicht über den Unterrichtsverlauf ist in *Material C* dargestellt.

Einführung und Heranführung an das Thema (Doppelstunde)

Die Schülerinnen und Schüler werden an die Ziele des Seminarkurses und das vorgesehe Programm herangeführt. Sie sollen die inhaltlichen Grundsätze und die formalen Prinzipien von Werbung erkennen und kennen.

Vorgehen: Im Unterrichtsgespräch wird gemeinsam die allgemeine Kommunikationssituation für die erste Aufgabe, werbende Produkte zu analysieren, erarbeit. Die Elemente der Werbung in Presse, Radio und Film werden an den inhaltlichen

Grundsätzen erkannt: Attraction, Interest, Desire, Action (AIDA). Die formalen Prinzipien bestimmen die Schülerinnen und Schüler in Gruppenarbeit näher: Platzierung in der Tageszeit, Angebotszuordung als Definition von „Zielgruppe“, Anordnung auf Flächen in Print- und audiovisuellen Medien zum Hinweis auf Wahrnehmungsprinzipien beim Konsum von Medien und Werbung.

Aufgaben: Die Schülerinnen und Schüler sollen notieren, wo welche Werbung in Print- und audiovisuellen Medien publiziert wird und die Ergebnisse systematisieren. Anhand eines Videomitschnittes eines beliebigen Werbespots sollen die Schülerinnen und Schüler die Inhalte zur Vertiefung als Storyboard nachzeichnen (evtl. Hausaufgabe).

Einführung in medientypische Produktionstechniken (4-5 Nachmittagszeitstunden)

Die Schülerinnen und Schüler lernen neben den medientypischen Produktionstechniken auch Produktionsstätten und das Berufs(um)feld Medienproduktion kennen.

Vorgehen: Die Schülerinnen und Schüler besuchen in Arbeitsgruppen ein örtlichen Video- und Lokalradiostudio bzw. die Redaktion der Lokalpresse. Zentraler Arbeitsauftrag bei den Lerngängen ist, ein Gespräch über eine für den jeweiligen Exkursionsort typische Werbeproduktion zu beginnen, um die Grundprinzipien der Gesprächspartner zu erfahren. Des Weiteren findet ein Podiumsgespräch mit Experten statt.

Ergebnis: Die Schülerinnen und Schüler präsentierten ihre Kurzberichte in den darauf folgenden Unterrichtsstunden.

Erstellen eines Medienproduktes (Doppelstunde)

Innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums sollen die Schülerinnen und Schüler zu dem Thema „Gehen in einen Raum“ eine eigene Film- oder Hörproduktion ohne Dialoge/Monologe erstellen. Die Kenntnisse über selbstständige (Medien-) Arbeit werden vertieft.

Aufgabe: In Gruppenarbeit von je drei bis fünf Schülerinnen bzw. Schülern soll das Thema „Gehen in einen Raum“ in drei Stufen als Auf-Schnitt-Produktion[8] umgesetzt werden. Hierzu entwerfen sie ein Storyboard und führen die Aufnahmen durch. Die Aufgabe ist so gewählt, dass sie mit maximal fünf Szenen oder Hörsequenzen realisiert werden kann. Viele Gruppen geraten dennoch in zeitlichen Druck aufgrund überlanger Diskussionsprozesse. Hier wurde immer wieder lenkend eingegriffen, auch um die Produktionsbedingungen zu verdeutlichen.

Jurassic Park in Enzauen (1 Unterrichtsstunde)

Den Schülerinnen und Schülern wird die Aufgabenstellung (*Material A*) präsentiert. Sie sollen unter Anwendung stoffsammelnder Arbeitstechniken den Arbeitsauftrag erkennen und bereits auswerten.

Vorgehen: Im Unterrichtsgespräch findet mithilfe eines Arbeitsblattes die Aufgabenstellung „Jurassic Enzauen Park“ eine erste Auswertung unter Einsatz des Mindmap- oder Cluster-Verfahrens statt.

Umsetzung „Jurassic Enzauen Park“(3-4 Unterrichtswochen)

Die Schülerinnen und Schüler sollen aus der oben genannten Aufgabenstellung ein zu bearbeitendes Produkt zum Thema selbst auswählen. Dies soll in einzelnen Arbeitsgruppen umgesetzt werden. Hierbei steht unter der (formalen) Umsetzung von Ideen die eigenständige Gruppenarbeit im Vordergrund.

Vorgehen: Die Schülerinnen und Schüler organisieren ihre Arbeit in der Gruppe. Sie setzen ihre kreativen Einfälle in ein geschlossenes Konzept unter dem Blickpunkt Werbung mit audiovisuellen/computergestützten Geräten um. Sie erstellen dazu einen Zeitplan für die eigene Produktion und organisieren sich (u. U. mit fremder Unterstützung) eigenständig. Die Lehrerbeteiligung während der Arbeitsphase besteht im Angebot von Sprechzeiten, Hilfe bei der Geräte-/Arbeitsplatzbeschaffung und Hinweise auf die Zeitvorgaben. Kurssitzungen finden nicht statt. (Das rechtzeitige Einschalten der Kreisbildstellen ist zur besseren Koordination zu empfehlen.)

Ergebnis: Das fertige, vollständige Produkt der jeweiligen Arbeitsgruppen.

Präsentation und Bewertung (4-5 Zeitstunden außerhalb der Schule)

Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre fertig gestellten Produkte in der Gruppe entsprechend präsentieren und auch selbst bewerten. Sie lernen den vorangegangenen Arbeitsprozess und die Ergebnisse kritisch zu reflektieren. Sie lernen außerdem Beurteilungskriterien kennen und setzen sich mit der Beurteilung von und durch Mitschülerinnen und -schüler auseinander.

Vorgehen: Die Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer sprechen sich innerhalb der Gruppen über die Arbeitsteilung der Präsentation ab. Im Gespräch werden Kriterien zur Bewertung von Medienproduktionen eigener und fremder Arbeitsleistung erarbeitet. Die Schülerinnen stellen mithilfe der Präsentationen und Reflexionen Beurteilungskriterien zusammen (*Material B*) und bewerten fremde Arbeitsergebnisse mit diesen innerhalb des abgesprochenen Bewertungsschlüssels.

Hinweis: Entsprechend der auf Selbstständigkeit zielenden Arbeitsweise wird die Rolle des Lehrers zunächst die des Moderators sein. Mit fortschreitendem Diskussionsprozess sollten die Kriterien der Beurteilung protokolliert werden (evtl. durch die vorherige Arbeitsgruppe). Sind extreme Wertungen als Ergebnis zu erwarten, greift der Lehrer in den Findungsprozess während der Beurteilungsphase lenkend ein.

Leistungsbewertung

Als Ergebnis der insgesamt achtwöchigen Arbeit innerhalb des Seminarkurses „Medienanalyse und Medienproduktion“ lagen am letzten Nachmittag insgesamt sechs Arbeiten von höchst unterschiedlicher Qualität zur Bewertung vor:

– 2 Videofilme

– 1 Pressemappe

– 1 Plakat

– 1 Presseartikel

– 1 Lied/Rap-Kassette

Für keines der Ergebnisse war eine Gesamtproduktionszeit von vier Wochen notwendig. Nach vorbereitenden Diskussionen und Rückversicherungen beim Lehrer organisierten sich die Schülerinnen und Schüler häufig so, dass sie ihren Auftrag innerhalb einer Woche oder gar eines Wochenendes durchzogen. Dadurch konnten Geräte, z. B. Videokameras, mehrfach benutzt werden. Bei der Anlage der Produkte sowie der vorhandenen technischen Ausstattung wäre allerdings auch eine kürzere Freiarbeitszeit möglich gewesen.

Da einige Gruppen bis zum letzten Augenblick aktiv waren, gab es keine Möglichkeit der Vorsichtung durch den Lehrer. Die Präsentationen, die sowohl die Erarbeitung des Bewertungsblattes für Medienprodukte (*Material B*) beinhaltet als auch die Bewertung selbst, erfolgte in zufälliger Reihenfolge.

Dies erwies sich als ungünstig, da die audiovisuellen Medien das Plakat und den Presseartikel entwerteten. Mit dem Computer erstellte Layout-Arbeit wurde z. B. kaum gewertet. Eine von den eher traditionellen zu audiovisuellen Medien übergehende Präsentationsfolge wäre daher angemessener. Plakate und Texte sind in ihrer Vorführung zeitlich unbegrenzt. An ihnen ließen sich, ohne flüchtigen Eindruck, intensiv Bewertungskriterien entwickeln. Mit solchem Vorwissen können dann Filme und Lied zur Bekräftigung und Ergänzung besser beurteilt werden.

Die Tatsache, dass Schülerinnen und Schüler an der Bewertung beteiligt waren, stellte bei der Aufgabe kein Problem dar. Ursache war sicher zum einen der Übungscharakter des Verfahrens, zum anderen muss aber gesagt werden, dass sich – trotz starker Bedenken –

eine ernsthafte und faire Diskussion ergab, die die Notenvergabe des gesamten Kurszeitraums beeinflusste. Zunächst waren für den Seminarkurs nur zwei Bewertungsmaßnahmen vorgesehen:

1. Bewertung eines begleitenden „Werkstattbuches“

2. Abschlussarbeit sowie Kolloquium

Schnell zeigte sich aber, dass diese Bewertungsmaßnahmen der derzeitigen Situation von Schülerinnen und Schülern nicht gerecht werden. Von der ersten Grundschulstunde an sind sie gewöhnt, Ergebnisse in kleinen Abschnitten zu bringen. Dennoch andere Erwartungen zu stellen wäre ein hinnehmbares Problem, wenn damit nicht gleichzeitig die Struktur der sozialen Gruppe „Seminarkurs“ tangiert würde. Dies könnte, ohne den konkreten und fehlenden Arbeitsdruck (gemeint ist nicht die Arbeitsbereitschaft) z. B. die Abnahme der Anwesenheit der Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer mit einhergehendem Frontalunterricht und entsprechender Konsumhaltung der Schülerinnen und Schüler bedeuten. Um dieses Szenario zu umgehen, wurde die Gestaltungsaufgabe „Jurassic Enzauen Park“ gestellt, bei der sich die Arbeitsgruppen binnen weniger Wochen zu einem Ergebnis zusammenraufen mussten. Es stand von vornherein fest, dass die Bewertung – quasi als Experiment für den weiteren Verlauf des Seminarkurses – in einem gemeinsamen Diskussionsprozess entstehen sollte. Zugrunde lag der gemeinsam erarbeitete Kriterienkatalog. Nur als kurze „Versuchsballone“ wurden die Bewertungsstatements mit höchsten Punktzahlen eröffnet. Bei der gemeinsamen Sichtung kamen die Schülerinnen und Schüler zu einem Ergebnis, das von dem Lehrer mitgetragen werden konnte.

Mediengeräte

Der Liste liegen ausgehend vom durchgeführten Modell sechs Aktivitäten (1 x Hörbeispiel; 2 x Videocomputerbeispiel; 1 x Plakat; 1 x Werbemappe; Werbeartikel in der Lokalzeitung) zugrunde. Die Mediengeräte wurde nie parallel in Anspruch genommen.

Geräte	Bestimmungszweck
Videoschnittcomputer „Casablanca“	Erstellen eines Werbefilms
Multimediacomputer	Produktion eines Werbe-Rap
Multimediacomputer mit Videoschnittprogramm „Adobe Premiere 5.1c“	Erstellen eines Werbe-Videoclip
Computer mit Layout-fähigem Textprogramm	Entwurf eines werbenden Eröffnungsartikels der Lokalzeitung
2 Videokameras	Erstellen von Filmsequenzen
2 Mikrofone	Aufnahmen des Rap-Gesangs
Keyboard	Begleitung des Rap-Gesangs
eventuell: transportable audiovisuelle Präsentationsgeräte	Einsatz außerhalb der Schule für Bewertungsnachmittag

Erfahrungen und Ergebnisse

Den größten Zeitaufwand für den Lehrer benötigte die Suche nach geeigneten Exkursionsorten. Nicht jede Studioleiterin bzw. jeder Studioleiter ist befähigt oder willens, sich Schulgruppen intensiv zu widmen. Beim vorliegenden Projekt erwies sich der Gang zu einer Lokalradiostation als wenig ergiebig, da diese mit zwei Redakteuren und gleichzeitig laufendem Sendebetrieb überfordert war, sich mit den Schülerinnen und Schülern intensiv zu beschäftigen. Dies kann anderswo völlig anders sein, daher sollte die Realbegegnung immer versucht werden. Scheitert selbige, sollte mit Übungen versucht werden, die Produktionsbedingungen in Medienbetrieben zumindest zu simulieren. Im durchgeführten Jahresprogramm wurden die Alternativen im Übrigen genutzt um den Umgang mit computergestützter Medienarbeit zusätzlich zu üben.

Im Sinne des Ziels Medien zu analysieren und zu produzieren könnte die Exkursion zur Zeitung dadurch ersetzt werden, dass Schülerinnen und Schüler eine Online-Zeitung erstellen.[13] Aber auch „offline“ im schulischen Computerraum lässt sich nach einer Einarbeitungsphase anhand gängiger Literatur[14] nachstellen, wie Aufbau und Gestaltung einer Tageszeitung zu verwirklichen sind. In der Regel wird dies mit dem schuleingeführten Office-Programm möglich sein. Sind jedoch keine Mehrfachlizenzen vorhanden oder scheut man z. B. die recht komplexe Struktur von „Word“, so empfehlen

13 vgl. Projekt „Online-Zeitung“ der Landesbildstelle Baden, http://www.lbb.bw.schule.de

14 Cyrus D. Khazaeli: Crashkurs Typo und Layout, Reinbek 1995

sich einfache Desktop Publishing Programme älterer Machart, die erstens billig („fast geschenkt") und zweitens einfach zu handhaben sind.[15] Erste Kontakte mit der Welt der Filmbearbeitung durch den Computer knüpft man am einfachsten an der örtlichen Bildstelle oder im Jugendzentrum. In beiden Einrichtungen gehört Videoarbeit zum Repertoire, sodass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Seminarkurses unter Anleitung erste Produktionen am Computer erstellen können. Die notwendigen Videoaufnahmen müssen im Übrigen nicht digital erstellt werden. Auch die ältere Videokamera der Schule liefert für die Festplatte qualitativ ausreichendes Material, da beim digitalen Schnitt kaum Qualitätsverlust eintritt. Es muss nicht immer Video sein, wenn es darum geht multimedial zu arbeiten. Auch Tonproduktionen sind – wenn sie überzeugen wollen – anspruchsvoll. Für diese kann man ebenfalls Bildstellen als erste Anlaufstelle nutzen. Ein Kontakt mit einem Lokalradio eröffnet zudem ungeahnte Möglichkeiten der Veröffentlichung, vorausgesetzt, man hält sich bei der Produktion an die engen Zeitvorgaben.

15 z. B. das Programm: Press International, Bezugsquelle: Pearl Versand, Pearl-Str. 1, 79426 Buggingen.

Auszug aus: Jurassic Enzauen Park-Rap

Ich weiß nicht, ob ihr’s schon gehört habt,
aber sicher noch nicht gerapt.
Ich gebe Euch einen echt guten Rat,
besucht mal den Jurasic Enzauen Park.

Dort gibt’s seit neuestem Dinos
für nur fünf Mark,
Das ist ja stark!
Park mit deinem Auto oder Fahrrad
grad gegenüber,
komm dann rüber,
macht euch einen schönen Tag.

Nicht nur für Biologen oder gentechnische Erfinder
nein, nicht minder ist der Spaß
für Familien mit Kinder.

...

Ja da ist die Freude groß,
in unseren Streichelzoos
setzen sich die Dinos
schon mal auf Deinen Schoß ...

Schülerinnen und Schüler jeden Leistungsstandes hatten überhaupt keine Schwierigkeit das Medientechnologische der Aufgabe „Gehen im Raum" durchzuführen. In vielen Familien sind Videokameras vorhanden, sodass sowohl Jungen als auch Mädchen damit technisch zurecht kommen. Unsicherheit und Unzufriedenheit ergaben sich nur aus der vorgegebenen Montagetechnik: dem Auf-Schnitt. Allerdings ist zu sehen, dass nur so in der vorgegebenen Zeit ein fertiges Ergebnis erzielt werden kann. Wird noch auf den Videoschnittcomputer eingegangen – wogegen inhaltlich nichts spricht –, muss jedoch doppelt so viel Zeit angesetzt werden. Aber auch dann ist es notwendig, auf eine Tonkulisse beim Videoprodukt oder auf Sprache beim Hörprodukt zu verzichten. Das Nachvertonen bzw. das Mischen ist Schülerinnen und Schülern im Gegensatz zur durchgehenden Aufnahme (=Auf-Schnitt) ungewohnt. Auf-Schnitt-Produktionen werden im Übrigen mit wachsender Kenntnis der Kamera besser, da dann ein Gefühl für Start-Stopp-Verzögerungen entwickelt wird.[16] Es müsste im Übrigen genug Zeit bleiben, dass jedes Gruppenmitglied die Aufgabe als Kamerafrau bzw. -mann durchführt, sodass die kleinen Filme zunehmend besser werden.

Audioarbeit erweist sich gegenüber Videoarbeit als weniger kompliziert und störanfällig. Sie hat bei Jugendlichen aber leider keine Konjunktur, obwohl mit dem Angebot des Lokalradios, einen Beitrag zu senden, sogar Publikumswirksamkeit zu erreichen gewesen wäre. Der im Projekt entstandene Beitrag dürfte nur deshalb zur Produktion gekommen sein, weil die beteiligten Schüler vorhatten als Jahresarbeit eine Rap-Kassette produzieren zu wollen. Sie begriffen die Aufgabe zu „Jurassic Enzauen Park" als Einstieg in die Methode. Dennoch sollte Hörarbeit nicht aus den Augen verloren, sondern gefördert werden. Bei der Grundtechnik und damit der Grundschwierigkeit Geschehen in ein Hörspiel, Feature oder einen Radiobericht umzusetzen – mit Tönen, Stimmen, Geräuschen Räume aufzubauen – ist genauso viel Kreativität gefordert wie bei Film- oder bildnerischen Produkten.

Voraussetzung für einen guten Eindruck der Film- oder Höraufgabe ist der richtige Bild- oder Tonwechsel. Entscheidender wirkt jedoch die Bildfolge. Und hier zeigen alle Schülerinnen und Schüler erhebliche Anwendungsprobleme. Die Mittel der Filmsprache (Schnitt, Zoom, Totale) sind zwar in den alltäglichen Wortschatz eingegangen, sie können

16 vgl. zur Praktikabilität von Auf-Schnitt in der Schule: Wolfgang Antritter/ Madeleine Braunagel: Materialien für eine Einführung in die Nachbearbeitung von Videofilmen, Karlsruhe 1991

auch Filme und Hörstücke daraufhin analysieren, wie sie gestaltet sind, der Transfer dieses passiven Wissens auf eigene Produktionen gelingt jedoch selten. Meist wird eine Geschichte erzählt, die theatralisch inszeniert wird. Deshalb ist die Pflicht, ein Storyboard zu erstellen, notwendig. Nur dann kann vorab beobachtet werden, ob Schülerinnen und Schüler medienadäquat arbeiten.

Mindmapping- und Clustermethode waren dem Kurs vertraut. Entsprechend der Leistungsbereitschaft der Schülerinnen und Schüler fiel die Phase allerdings mehr oder minder wirksam aus. Anregungen zum Thema können daher auch auf einem anderen Weg gewonnen werden. Im Zuge der Vermarktungsstrategie der Spielberg-Filme „Jurassic Park I/II“ entstand eine Menge an Begleitmaterial. Manches ist für die Produkte z. B. als Bildmaterial sinnvoll. Der Videofilm „Jurassic Park – Fiktion oder Wirklichkeit“, der wissenschaftlich-analytisch der hypothetischen Frage nachgeht, wie man Saurier wieder zum Leben erwecken könnte, zeigt in seiner Ernsthaftigkeit, wie man das utopische Thema unter dem Slogan „Ein Jurassic Park für meine Stadt“ fundiert angehen könnte. Auch ein Auszug aus „Jurassic Park I“ mit Szenen aus dem Park, bevor die Katastrophe eintritt, könnte Anregungen bringen.

Dass die Bedenken gegenüber der Bereitschaft von Schülerinnen und Schülern, sich in der Freiarbeitsphase ebenso intensiv mit dem Thema zu befassen, der eigenen Arbeitsleistung gegenüber fehl am Platz sind, wird deutlich, wenn von der Lehrerin oder dem Lehrer der notwendige Technologiepark zum ersten Mal zur Kenntnis genommen wird. Bei zumindest einem Gerät – dem Multimediacomputer mit Videoschnittprogramm „Adobe Premiere“ – ist eine längere Einarbeitungszeit sinnvoll. Dies liegt weniger am Verfahren als an der System bedingten Instabilität von PCs mit „Premiere“. Beim besprochenen Unterrichtsmodell ist der Computer mehrmals „abgestürzt“. Gerettet wurde die Situation von „Computerfreaks“ im Kurs, die über Kenntnisse von Computerkonfigurationen verfügten. Darauf braucht beim alternativ eingesetzten System „Casablanca“ keine Rücksicht genommen werden. Das System läuft nahezu stabil und auch die Benutzeroberfläche ist extrem selbsterklärend. Es sollte aber nicht erwartet werden, dass hier eine hundertprozentige Sicherheit gegeben sei. Auch hier sind Abstürze bekannt, in der Zahl jedoch so gering, dass man in der Schule damit leben kann. Was für Videoschnittsysteme gilt, gilt im Übrigen auch für Programme zur Sprach- und

Tonbearbeitung. Es gibt mehr oder minder stabil laufende Systeme. Als für die Schule besonders zufrieden stellend hat sich das Programm Cool Edit Pro erwiesen.

Material A: J.E.P. - Jurassic Enzauen Park

Zur Urlaubssaison 2000 plant der Oberbürgermeister Pforzheims zur Erhöhung der Attraktivität der Stadt die Einrichtung eines Jurassic Parks in den Enzauen. Um die Akzeptanz zu steigern werden PR-Aktionen geplant. Unter anderem sind im Gespräch:

– Pressematerial über das Konzept/über ein ausgewähltes Tier/oder ... (1 Seite DIN A4)

– Werbespot zum Park für Hörfunk und Fernsehen/ Kino (jeweils max. 30 sec.)

– Reportage zur Pressekonferenz der Bekanntgabe des Projekts für den Hörfunk (1 Min. 30 Sek.)

– Bericht für eine Illustrierte zum Projekt (2 Seiten DIN A4/ Doppelseite)

Die Gegner des Projektes machen gleichfalls mobil. Sie sammeln Fakten und Stimmen gegen die Einrichtung. Dazu erstellen sie ebenfalls Materialien z. B.:

– kritisches Pressematerial über die Gefahren/Schwierigkeiten/oder ... (1 Seite DIN A4)

– Reportage über einen wissenschaftlichen Kongress (1 Minute 30 Sek.)

– Auswertung einer Umfrage (1 Minute 30 Sek.)

Zu berücksichtigen ist, dass die moderne Wissenschaft (z. B. Gentechnologie) die Chance zwar als gering ansieht Dinos wieder zu erwecken, ausgeschlossen ist es aber nicht. Das heißt, in die PR-Aktionen bzw. in die kritische Berichterstattung sind daher „harte Fakten“ mit einzubeziehen. Als Spezialisten für Gentechnologie eigenen sich übrigens die Mitglieder des gleichnamigen Seminarkurses.
Weitere Medienproduktionen, die das jeweilige Anliegen unterstützen, sind möglich.

Achtung Terminauftrag: Abgabe ist am ____________________________________

An diesem Tag sollen die Ergebnisse vom Seminarkurs bewertet werden. Zu diesem Zweck begeben wir uns alle nach der 5. Stunde in ein Naturfreundehaus. Zwischen 13 Uhr und ca. 21 Uhr können letzte Arbeiten vorgenommen werden, wird präsentiert und bewertet. Natürlich gibt es zunächst was zu essen: Dazu bitte untereinander absprechen, wer was mitbringt. Gekocht wird erst fürs Abendessen.

Material B: Bewertungsblatt für Medienprodukte

Vorbemerkung:

Wer über Medien urteilt, wertet. Sollen aber Wertungen verstanden und akzeptiert werden, müssen sie nachvollziehbar sein, also begründet werden. Dabei gilt auch im Medienzeitalter das Wort von Gotthold Ephraim Lessing (Aufklärer): „Der wahre [Medien-] Richter folgert keine Regeln aus seinem Geschmack, sondern hat seinen Geschmack nach den Regeln gebildet, welche die Natur der Sache erfordert.“

1. Inhaltliche Gesichtspunkte:

- Sind die gezeigten Inhalte in sich logisch verknüpft?
- Ist das Produkt inhaltlich einfallsreich (originell)?
- Welche Aussagekraft hat es?
- Trifft es das vorgenommene Thema?
- Trifft es die anvisierte Zielgruppe?

2. Formale Gesichtspunkte:

- Ist das Medienprodukt anregend gestaltet?
- Welche Szenen, Bilder, Sequenzen, Seiten sind besonders beeindruckend?
- Gibt es besonders hervorzuhebende Medien-Gestaltungsmittel/-techniken?
- Ist die Gestaltung dem gewählten Medium angemessen?

3. Was fällt am Produkt noch auf?

4. Was hat an diesem Produkt besonders gefallen (individuelle, subjektive Wirkung)?

5. Was ist am Produkt auszusetzen?

Material C: Seminarkurs „Medienanalyse und Medienproduktion" – Wochenplanung, 12.1/12.2

1. Halbjahr

Woche	Dienstag (1-stündig)	Mittwoch (2-stündig)
38.	Einführung in die Ziele des Seminarkurses und vorhergesehenes Programm	Techniken zur Verbesserung des Lernerfolgs: Clustering und Mindmapping
39.	Studienfahrten der Jahrgansstufe 12	
40.	Techniken zur Arbeit mit audiovisuellen Medien – die Wahrnehmung	Techniken zur wissenschaftlichen Arbeit für Hausarbeiten und bildnerische Produktionen
41.	Arbeit mit traditionellen Recherchesystemen: Besuch in der Bibliothek der FH Pforzheim (Mittwoch, 14.30 Uhr – ca. 17.00 Uhr)	
42.	Einführung in eine Internet-Recherche, Videofilmschnitt mit dem Computer (Kreisbildstelle Pforzheim-Enzkreis, Landratsamt, Eingang Kronprinzenstr. 9) – (Mittwoch, 14.30-17 Uhr)	
43.	Arbeitsteilige Exkursionen zu: Zeitungen (St.-P.), Lokalradio (At), Multimediafirma (At), ZKM (M) – (Mittwoch, 14.30 – ca. 18 bzw. 19 Uhr)	
44.	Herbstferien	
45.	Besprechung der Exkursionsergebnisse und Bestimmen der Zielrichtung der Auswertung	
46.	Präsentation der Kurzberichte	
47.		Medienanalyse (Film), Entwicklung von Beurteilungskriterien
48.	Besprechung der selbst gewählten Aufgaben für die Jahresarbeit im Plenum/Erarbeiten von Fragestellungen im Gespräch	Besprechung der selbst gewählten Aufgaben für die Jahresarbeit im Plenum/Erarbeiten von Fragestellungen im Gespräch
49.	Besprechung der selbst gewählten Aufgaben für die Jahresarbeit im Plenum/Erarbeiten von Fragestellungen im Gespräch	Besprechung der selbst gewählten Aufgaben für die Jahresarbeit im Plenum/Erarbeiten von Fragestellungen im Gespräch
50.	Einzelespräche	Einzelgespräche
51.	Einzelgespräch	Einzelgespräche

2. Halbjahr

1.	Weihnachtsferien
2.	Gruppeninterne Arbeit am Thema „Jugend/Kinder und Medien"

3.	Gruppeninterne Arbeit am Thema „Jugend/Kinder und Medien“	Präsentation der Ergebnisse des Gruppenprojekts „Jugend/Kinder und Medien“ im Naturfreundehaus Karlsbad
4.	Gruppeninterne Erarbeitung eines Exposés zur Gestaltung der Abschlussarbeit	
5.	Einzel-/Gruppengespräche zum Exposé	
6.	Einzel-/Gruppengespräche zum Exposé	
7.	Fastnacht	
8.	verlegt auf Mittwoch	Layout-Prinzipien verschiedener Presseorgane
9.	Einzel-/Gruppengespräche zur Abschlussarbeit	Layout in der Praxis – Kontrastieren der eigenen Versuche mit der Arbeit der örtlichen Zeitung/Pressegespräch
10.	verlegt auf Mittwoch	
11.	Einzel-/Gruppengespräche zur Abschlussarbeit	Einführung in den Film als Kunstform
12.	verlegt auf Mittwoch	wie man selbst kommuniziert – 5 Minuten bei der Zusammenfassung eines beliebigen Themas mit der Videokamera beobachtet
13./14.	Osterferien	
15.	Präsentation erster Ergebnisse zur Abschlussarbeit	
1.	Einzel-/Gruppengespräche zur Abschlussarbeit	Einführung in Medienkommunikationstheorien
2.	Einzel-/Gruppengespräche zur Abschlussarbeit	
3.	Einzel-/Gruppengespräche zur Abschlussarbeit	Medienlandschaft in der Bundesrepublik – öffentlich-rechtliche und private Anstalten
4.	Einzel-/Gruppengespräche zur Abschlussarbeit	Medienlanschaft inter-/national – nationale und internationale Konzerne
5.	verlegt auf Mittwoch	exemplarische Spielfilmanalyse
6./7.	Pfingstferien	
8.	Einzel-/Gruppengespräche zum Kolloquium und zur Präsentation	
9.	Präsentation der Arbeitsergebnisse zur Abschlussarbeit	
10.	Nachbereiten der Ergebnisse/Vorbereiten der Präsentation in der Schule	
11.	Schulpräsentation der Seminarkurs-Ergebnisse	
12.	Vorbereitung des Kolloquiums	
13.	Vorbereitung des Kolloquiums	Kolloquium

4 Literatur, Medien und Internetadressen

4.1 Literatur

Schule

Lernbox – Tipps und Anregungen für Schülerinnen und Schüler zum Selberlernen, Beilage zum Friedrich Jahresheft, 1997

Hobmair Herrmann (Hg.): Pädagogik, Köln/München 1995

Poenicke, Klaus: Die schriftliche Arbeit, Mannheim 1989

Schill, Wolfgang, u.a. (Hg.): Medienpädagogisches Handeln in der Schule. Opladen, 1992

Seminarkurs auf der gymnasialen Oberstufe, FTH 400, Stuttgart: LEU, 1998

Medien

Baacke, Dieter et al.: Medienkompetenz. Modelle und Projekte, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1999

Brenner, Gerd; Niesyto, Horst (Hg.): Handlungsorientierte Medienarbeit. Weinheim, 1993

Brinkmöller-Becker, Heinrich (Hg.): Die Fundgrube für Medienerziehung. Berlin, 1997

Burton, Graeme: More Than Meets The Eye. An Introduction to Media Studies, London 1997

Connell, Barbara et al.: Examing The Media, Oxon 1996

Massenmedien, Informationen zur Politischen Bildung, Heft 260, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn,1998

O’Sullivan, Tim et al.: Studying The Media. An Introduction, London 1998

Ida Pöttinger: Lernziel Medienkompetenz, München 1997

Postman, Neil: Wir amüsieren uns zu Tode, Frankfurt 1997

Tulodziecki, Gerhard: Medienerziehung in Schule und Unterricht, Bad Heilbrunn, 1992

Film

Antritter, Wolfgang und Braunagel, Madeleine: Schach dem Schnittfehler. Materialien für eine Einführung in das Nacharbeiten von Videofilmen (Medienpaket: Videocassette, Begleitband mit Arbeitsblättern) 1991

Faulstich, Werner: Einführung in die Filmanalyse, Tübingen 1994

Field, Syd: The Screenwriter's Workbook. A Workshop Approach, New York 1984

Gronemeyer, Andrea: Film – Schnellkurs, Köln 1998

Jendricke, Bernhard: Alfred Hitchcock, Hamburg 1993

Kahrmann, Klaus-Ove / Reise, Niels: Kamera läuft ...! Bundesverband Jugend und Film e.V. Frankfurt 1993

Katz, Steven D.: Shot by Shot. Die richtige Einstellung: Zur Bildsprache des Films, Frankfurt 1999

Lehman, Ernest: Alfred Hitchcock's North By Northwest. Classic Screenplays, London 1999

Monaco, James: Film verstehen, Hamburg 1995

Moos, Ludwig (Hg.): Making of ... Wie ein Film entsteht, Bd. 1, Hamburg 1996

Moos, Ludwig (Hg.): Making of ... Wie ein Film entsteht, Bd. 2, Hamburg 1996

Ribbeck, Dietrich von: Filmproduktion verstehen, München 1990

Schill, W.; Tulodziecki, G.; Wagner, W.-G. (Hg.): Medienpädagogisches Handeln in der Schule, Opladen 1992

Stock, Walter (Hg.), Wahlverwandtschaften, Kunst, Musik und Literatur im europäischen Film, Bundesverband Jugend und Film e.V., Frankfurt 1992

Truffaut, Francois: Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?, München 1973

Vale, Eugene: Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen, München 1987

Video

Doucette, Martin: Digital Video für Dummies, Landsberg 2000

Folgner, R./Birke, T.: Handbuch der Video- und Filmgestaltung, Augsburg 1992

Maschke, Thomas: Das große Handbuch für Videomacher, Augsburg 1994

Richter, Günter: Videotechnik & Praxis, Gilchingen 1993

Stiebitz, Rüdiger: Videopossen: Eine Anstiftung zum Selbermachen – Videoproduktion mit Kindern und Jugendlichen, Bern 1992

Vielmuth, Ulrich: DuMont's Ratgeber für Videofilmer, Köln 1993

Vielmuth, Ulrich: Lexikon für Videofilmer, Köln 1990

Vielmuth, Ulrich: Ratgeber für Videofilmer, Köln 1998

Walther, Günther: Video-Filmschnitt, München 1992

Wehr, Hendric: Ton! Klappe! Action! Videos schneiden am PC, München 2000

Zeiler, Detlef: Tape That: Einführung in die aktive Videoarbeit, hg. von der Landesbildstelle Baden u. Südwestfunk Baden-Baden, 1998

4.2 Adressen

Internet

http://privat.schlund.de/V/VideoclubAhrweiler/2casab.htm

http://www-stud.uni-essen.de/~sg0140/casablanca.htm

http://www.kreidestriche.de

http://modernvideoarts.de/casablca/cbearbei.htm

Unter dem Suchbegriff „moviescript" finden sich viele Drehbücher, v. a. von neueren Filmen.

Filme der Kreisbildstellen/Landesbildstellen

42 00784 Filmsprache

42 83601 Wie Filme erzählen – Die Illusion im Bild

42 83604 Wie Filme erzählen – Der Ton im Bild

42 63600 Werbespots, Top of the Best

42 80597 Werbung, der Traumurlaub

42 54859 Designer sprechen über Werbung

42 81963 Ein Duft wird sichtbar

42 55904 Schwarzfahrer

42 53482 Casablanca